laiyin扫描制作

GAMEPLAZA

电子游戏广场



7

新疆青少年出版社

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE



生化危机 3～最后生机

机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定

面临着化为废墟危机的浣熊市

系列发售量合计五百万的超级恐怖 AVG 大作！虽然平台没有更改，但现在迎来的第三代将带给玩家全面的恐怖刺激，同时在难度上也有了适合不同要求的设定。



以压倒数目出现的敌人



▲▶与二代的舞台一样是浣熊市，但在这里全面表现了其废墟化的过程。在这个荒凉的城市中出现的丧尸数目极多，是否会让本系列的拥趸们感到多彩和新鲜呢？



街头即是战场





▲比二代更为真实美丽的静止 CG 背景，能充分表现出光与暗的各种区别和变化。



▲丧尸出现的场合是多种多样的，经常一开门就会遇上。此时要求玩家冷静而准确地控制角色。

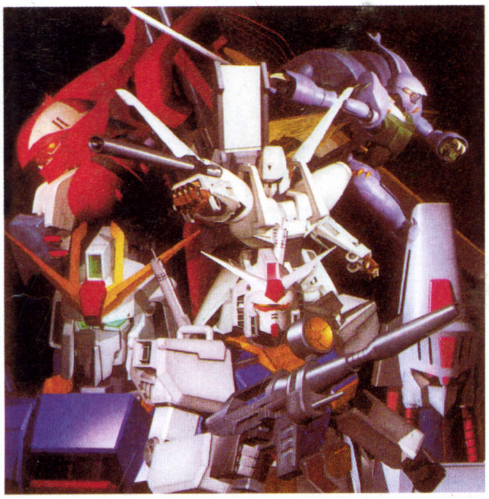




▶以光暗的对比来表现出游戏的紧迫感及压抑氛围。

自然而浓重的影痕表现

最为惊心动魄的逃生行动将在 PS 上展开！



リアルロボット戦線

机器真战线

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:SLG　发售日:8月12日

SUNRISE的人气机器人 以真实的比例出现 这就是《真机器人战线》

《真机器人战线》中包括高达、登拜因、艾尔盖姆等SUNRISE的超人气机器人，可以说是对许多著名机体的一次检阅。它最大的特征就是机器人以真实的比例出现，不再是像“机器人大战”系列那样采用Q版造型。前作(SFC版)《战斗机器人列传》中也是采用这种设计，但PS版与之不同的是机器人全部用POLYGON绘制，这样可以让玩家体验到原作动画中没有的效果。

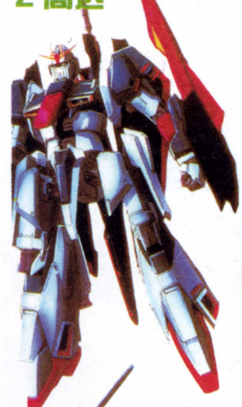


▲在地图上角色的脸谱以及状态都一目了然，并且可以使用“精神”指令。

登场作品

重战机艾尔盖姆	机动战士Z高达
战斗机甲萨芬克尔	机动战士ZZ高达
圣战士登拜因	机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达	机动战士高达 0083

Z高达









圣战士 登拜因

奥拉战士



重战机 艾尔盖姆



战斗机甲



萨芬格尔系列



圣战士 比尔拜因

以完全原创的故事所



克林·多金斯

游戏中除了 SUNRISE 旗下的机器人外，还有一些只有本作中才出现的原创机器人。

在《真机器人战线》中有大家十分熟悉的角色，包括阿姆罗、夏亚、塔巴、座间翔等。另外为了配合原创机器人，还设计了两个原创角色，分别是克林·多金斯（男性）、穆吉卡·法艾迪（女性）。此外，游戏世界观也充满了原创要素。

既然人物和世界观都是原创的，那么游戏的故事也理所当然是原创的。本作围绕着拥用了 3 个月亮的行星“维尔斯”中的可将异世界映像实体化的装置“DUPLFCATOR”，展开了空前激烈的战斗。游戏中采用了多分支的设计，随着剧情的深入，登场的角色、机体与玩者操作的主角之间的关系将会发生变化（敌我关系）。

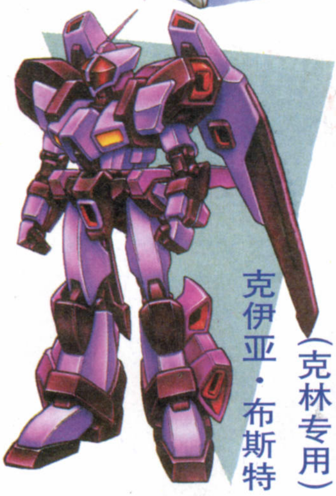












克伊亚·布斯特（克林专用）

STORY

称为“维尔斯”的世界由曾有着高度科学力的前文明遗产“DUPLFCATOR”所支持着。DUPLFCATOR 是能够使维尔斯的 3 个月亮之一“夫吉科”所映出的异世界图像实体化的装置，其原理至今仍然不明。DUPLFCATOR 为维尔斯的人们带来很大影响，特别是军事方面。发现 DUPLFCATOR 后的 300 年间，维尔斯爆发了多次战争。现在，东方大国“阿斯罗尼亚立宪王国”对西方大国“诺萨兰德共和国”宣战，战况陷入胶着状态。战乱中在诺萨兰德的边境竟发现了新的 DUPLFCATOR，诺萨兰德指挥部决定派队调查。被委任的是个叫穆吉卡·法艾迪的少女……

极具迫力的多边形动画作战场面

战斗画面采用了与动画颇为相似的场面，但又由于机体采用的是 POLYGON，所以使得战斗场面更具迫力。

此外，各个角色之间会出现原作中的经典台词，很多经典场面都会重现，所以本作绝对是一部不可错过的佳作。



◀在作战中地图上所有角色 HP 值的变化都可以一目了然。



◀驾驶艾尔盖姆 MK－Ⅱ的塔巴，他的台词最能表现其性格。

▼对自己充满信心的夏亚，无愧于红色慧星的称号。



各角色的台词都使游戏的临场感大幅度 UP！

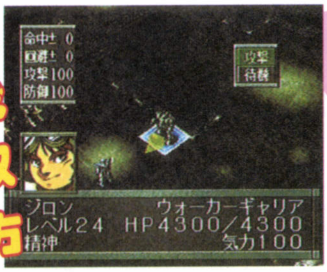
▲与夏亚作战时是最困难的，你不但要用最强的武器去攻击，还要额外计算出他那超强的防御力与惊人的躲避能力。

展开的战略模拟游戏



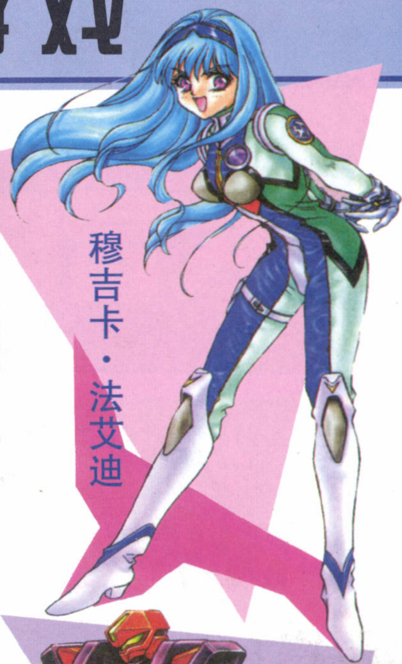
▲就连阿姆罗这样的战士，对于突然出现的神奇世界也感到不可思议。

敌我双方



大乱斗!!





穆吉卡・法艾迪



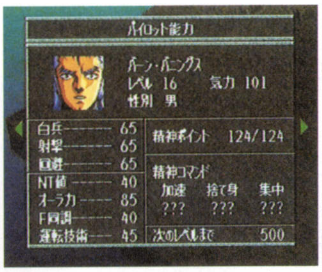
◀▼翔与多特随着世界的变化会成为朋友吗？

随着世界的变化二者的关系是……

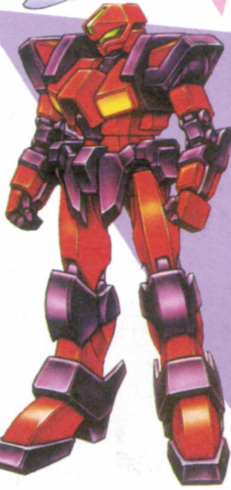


▲翔与多特本是一对宿敌，但是由于感到新威胁的迫近，二人也不得不……

精神指令出现



▲游戏系统与《超级机器人大战》十分相似，令人兴奋的是在本作中竟然可以使用精神指令。



克伊亚・迪莫尼克（穆吉卡专用）

作战画面中的视点变更









▼黑色三连星之一的马修遭到高达的重创。



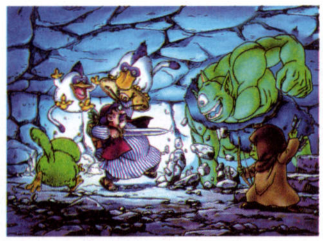
到底谁能取得最后的胜利呢？

救命啊——！！！



特鲁尼哥
大冒险 2
不可思议的迷宫

机种:PS　厂商:CHUNSOFT　类型:RPG　发售日:9月





拥有大量“不思议的迷宫”的RPG登场!

可以玩1000次的迷宫RPG,拥有众多玩者的“特鲁尼哥大冒险”已过去6年了,终于这个“不可思议迷宫”的最新作在PS上出现了,本作名为“特鲁尼哥大冒险2”。

武器商人特鲁尼哥将再一次展开大冒险!

特鲁尼哥一家

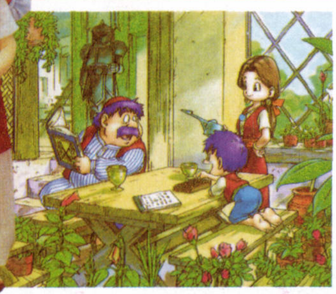
我是希望成为世界第一武器商人的主人公特鲁尼哥。与妻子尼尼、儿子波波罗一同过着幸福的生活,以前在“勇者斗恶龙Ⅳ”的冒险中,与勇者一同拯救过世界。



一切都是新的

“特鲁尼哥大冒险2”中怪兽的数量增加了,插图的质量提高了,可以说是全面提升。还准备了让“不可思议迷宫”入门者使用的训练模式。





“不可思议迷宫”系列是什么?

“不可思议迷宫”至今发售了3个作品,且全是成功的大人气游戏。“不可思议迷宫”的最大特征是玩者每次进入后的迷宫构造都会不同,当然怪兽出现的位置也会不同,而得到的道具也将有所变化,每次玩时游戏都会带来新奇的感觉。

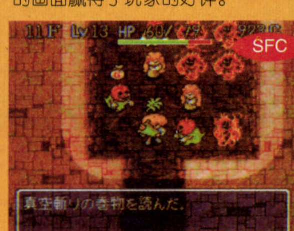
第1作　特鲁尼哥大冒险
1993年9月19日

SFC上发售的系列第1作。目的是得到迷宫中的幸福之箱。创下80万盘的销量记录,大获成功。



第2作　风来之西林
1995年12月1日

同样在SFC上发售,游戏系统比前作更加完善,丰富的迷宫和出色的画面赢得了玩家的好评。



第3作　风来之西林 GB
1996年11月22日

人气极高的便携机GB用软件,为防守怪物保卫月影村,主角必须到迷宫中去打败它们。



“特鲁尼哥大冒险 2”的故事以幸福之箱为中心

“特鲁尼哥大冒险 2”作为“特鲁尼哥大冒险”的延续，故事和特鲁尼哥住的村子都继承了前作。特鲁尼哥在游戏中从迷宫带回了幸福之箱，围绕着这个给特鲁尼哥和村人带来了幸福的箱子又展开了新的故事。这里我们先向大家介绍作为冒险舞台的村子。

靠着箱子，村子发展了



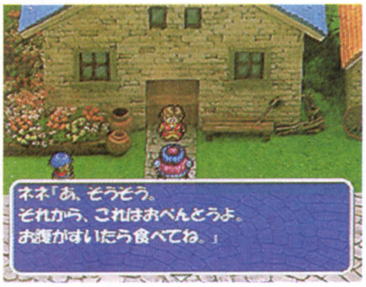
幸福之箱为村人带来了幸福，因此村子也变大了。这样充满幸福的村子会发生什么呢？



“特鲁尼哥大冒险 2”的故事从前作的半年后开始

靠着特鲁尼哥从迷宫带回的幸福箱子，村子发展壮大起来，全体村人得到了幸福，这是“特鲁尼哥大冒险”的内容。

“特鲁尼哥大冒险 2”从半年后的时候开始。不知为什么，国中到处出现了怪兽，国境上的不可思议之迷宫也发生了变化。村人们面临着危机，为什么有了幸福箱子仍不管用？特鲁尼哥为了调查异变的原因又开始了旅行。



▲特鲁尼哥正准备从村子出发去会见国王。

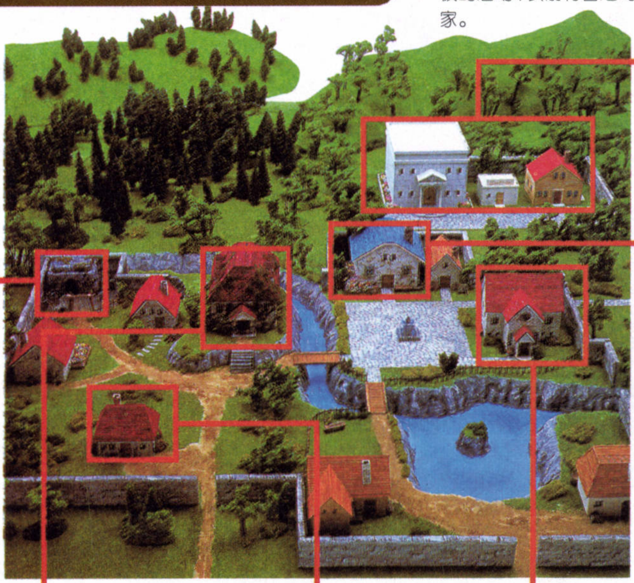


包括圣地、村子在内其规模变得越来越大了

为了看看幸福箱子，有许多人来到这个村子，村子也渐渐发展起来。在“特鲁尼哥大冒险”中村子只有几间建筑，现在居民大量增加，新的店铺排列在一起，呈现出一片活力。



▲村子是用粘土与木材制成的模型，用在游戏中具有相当的柔和感。



《1》代时的村子

“特鲁尼哥大冒险”中特鲁尼哥居住的村子。从右起分别是武器屋、尼尼为老板的酒场、以前特鲁尼哥的家。



▲比起前作《2》代中村子较大，因此发展起来肯定不会那么容易。

特鲁尼哥家的新屋

蓝屋顶的是特鲁尼哥的新居，这也是冒险的据点。发现大量道具挣到钱后，还可建更大的家……。



▲看上去像新建的房屋，与幸福之箱有什么关系吗？



▲新居的内部让人感到十分整洁，左上角石台上的可能就是幸福之箱，为了能得到它的祝福，世界上所有的人都想拜访它。

墓　场



本应是安放死者的神圣场所，不知不觉间化为了不可思议之迷宫。冒险初期会来这里。

古老房屋



没人住的房子，现在已化为废墟了。看来此地也变成了迷宫。

锻造屋



锻造在迷宫内发现的武器和盾的地点。锻造后，攻击力和防御力上升。

居所



外观是间普通房子，但内部构造却很奇妙。最近被某个男子买了下来。

不思议迷宫的种类大量增加



在本作中迷宫有墓场、火山、遗迹、地下城等等。游戏开始之后出现的是训练用的“森之迷宫”。随着故事的进行，会有更难的新迷宫出现。



国王

◀从特鲁尼哥住的村子开始，国王感到了王国中会出现某种异变的危机，他对你的冒险会有帮助吗？

每过一关会变得更难

迷宫会分阶段变难，首先是从教你游戏方法的训练迷宫开始。此处有着让玩者放心的体贴设计。

训练迷宫

最先出现的迷宫，教玩者不思议之迷宫的系统和玩法。

▼

主迷宫

经过训练后就要进行实践了。主迷宫常出现于村子的周围。

▼

最不可思议的迷宫

当故事结束后，便会出现即便是超上级玩者也头疼的最强迷宫。



森的迷宫

▲游戏中最初出现的迷宫，适合于初玩者在此进行练习。

古城的地下迷宫



▲有各种各样怪物经常出没的古城堡地下迷宫。

墓地的迷宫



▲埋葬死者的墓地，村民的亡灵会变成妖怪攻击你，并且迷宫也会不时地变化。



火山的迷宫

▲物语的后半出现的比较难的迷宫，玩者要与口吐火焰的凶龙进行战斗，是十分危险的场所。



谜之老人

◀研究幸福之箱的老人，他家里有许多供研究用的器具，虽没有完全破解幸福之箱的谜，但依然可提供许多有用的情报。

满载新要素、更加深



特鲁尼哥在迷宫中进行冒险，而迷宫本身就是特鲁尼哥的敌人，其中的怪兽和设置巧妙的机关，更成为阻止前进的障碍，有时本应方便的道具也会带来不利的效果。

强力怪兽的出场令玩者步履艰难



在“特鲁尼哥大冒险2”中怪兽一气增加到130多种，有许多是会使用魔法和特殊攻击的怪兽，不要说打赢他们，就是记住也相当不容易。



恶魔鸟

◀前作中就出现的经常偷取玩者宝物的怪兽。

新的怪兽



史莱姆

◀游戏序盘就出现的低级怪物。



奇美拉

◀拥有高攻击力的中级魔物。



多拉奇

◀在空中漂浮并且好战的怪物。



幽灵

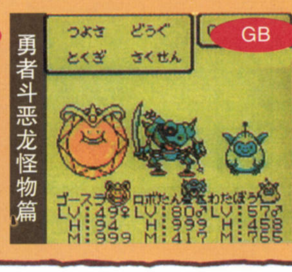
◀移动十分迅速的恶魔，但攻击力不高。

来自“勇者斗恶龙”系列的新怪兽

追加的怪物是从“勇者斗恶龙Ⅵ”和“勇者斗恶龙怪物篇”两个游戏中选出的。并优先选择了有特征的人气怪兽。



勇者斗恶龙Ⅵ



勇者斗恶龙怪物篇

奥的不思议之迷宫

在“特鲁尼哥大冒险 2”中不仅是迷宫，怪兽、陷阱以及道具也增加了许多。这对特鲁尼哥是个很大的考验，要想顺利过关绝对要耗费不少时间。下面，我们介绍几种新加入的敌人。





飞行恶魔

▶动作敏捷，手持宝剑的飞行系恶魔。



增加到 100 种以上



龙

▶口吐火焰，并用利爪攻击的强力怪兽。



僵尸

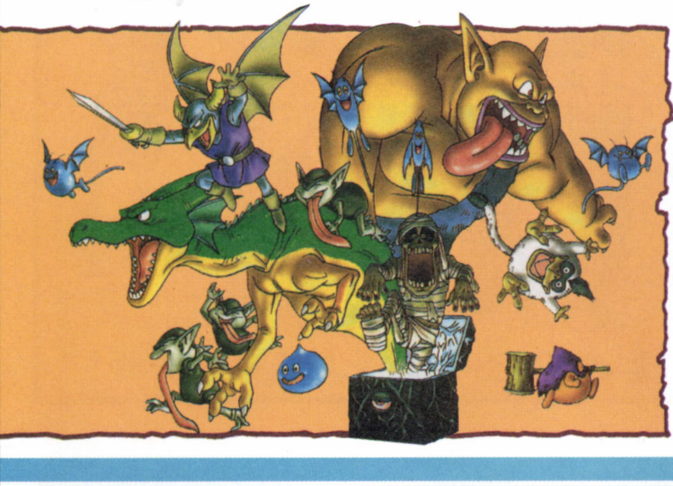
▶经常用带有腐蚀性的液体攻击冒险者的死者亡灵。





兽人

▲手持巨大棍棒攻击，具有相当高的破坏力。





道具的大幅增加 让商人慌了手脚

冒险中需要的东西，基本上是在迷宫得到的，而且能得到什么完全是随机的，“特鲁尼哥大冒险 2”中的道具有 150 多种。





增加了 70 种以上的新道具



出现了许多壶

本作中有许多种壶出现，但具体会有哪种还不清楚。它可合成多个武器和盾，进而产生究极装备。



险恶的陷阱 让玩者饱受磨难

夺走体力、引发状态异常，陷阱们总是限制人的行动。这回登场的有“特鲁尼哥大冒险”中的原有陷阱，也有新追加的 10 种险恶陷阱。



增加了 10 种以上的新机关



▲随着瞬间发生的大爆炸，冒险者的体力被减掉了许多，并且周围的物品也被破坏。





▲冒险者如不小心踩到了地上的机关就会令空中的巨石落下。

特鲁尼哥的新冒险现在就要开始了!!



SPECTRAL FORCE

灵之力量～爱与邪恶







机种:PS　厂商:IDEA FACTORY　类型:SLG
媒体:CD－ROM　发售日:8月26日

壮烈的战斗从现在开始了……

这是充满幻想要素的模拟游戏“SPECTRAL FORCE”系列最新作。

本游戏中加入了大量的新要素。游戏舞台是由40多个国家组成的内巴兰特。玩者作为一国的君主，要侵略邻国并达到统一整个大陆的目标。漂亮的战斗画面和有魅力的登场人物，将带给玩家一次全新的享受。



◀不断歼灭敌对国家，目标是将大陆统一。

全土统一



1000 VS 一千

►所有的武将都可以带领多达1000人的队伍，在作战中会出现迫力十足的场面。



▲在战斗中会发生许多特殊事件，这些特殊事件很可能就是胜利的关键。

战火逐渐
在大陆各地燃烧

目标是统一整个大陆

这是人类与魔族共同生存的世界。在这个大陆中受魔王西赛尼斯统治的魔族长期统治着人类，但希望从魔族手中解放“内巴兰特”的人们终于开始了反抗。从魔族统治下逃出的人类勇者斯法奥，用天界之神创造的“天魔剑”打倒了魔王西赛尼斯。谁知，从魔王统治下解脱出来的各国国王却希望自己能够成为下个霸王并挑起了战争。就这样，本作的故事展开了……



辛巴

◀姆罗马其军年轻的将领，拥有牙兽之力量并且热爱自然。



西法奥



►在前作中将大魔王打倒的三勇者之一，具有很强的正义感。

捷依克



►今回初次登场是杂兵出身的圣骑士。

拉米娅



►也是初次登场的角色，她有在梦世界中杀人的能力。

莉多尔·丝诺



►前作的主角，从异界被召唤来的她具有特殊的能力。



索尔迪

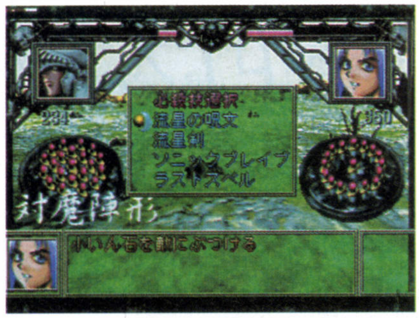
▲手持长剑的新角色，具有很高的战斗力。

总共有180位以上的武将登场!

率领活动的士兵们在狭窄的画面上战斗

本游戏中各武将最多可带 1000 名士兵。战斗前要从 10 种阵形中选择一种，各阵形有长处和短处，士兵按选择的阵形自动行动。此外各武将有自己的个性必杀技，只要善于利用这些必杀技就可以轻松取得胜利。

本回还导入了特定同伴人物加入战斗时才可使用的“合体技”系统。另外当有组成同盟的国家时，还会出现可让该国最多 3 人协助参加战斗的“助つ人”系统。动用这些系统来达到统一国家的目标吧！



把握阵形的特征是通向胜利的捷径

◀在战斗开始时必须要进行阵形选择，此时要先预想出敌武将所可能使用的阵形。把握全部 10 种阵形的特征再去进行战斗吧！

增加了许多种必杀技的特写画面



◀当特定的武将使出必杀技时，会出现十分漂亮的动画。



◀▼当武将使出必杀技时，必杀技的效果会以横向的方式展现在玩家面前。



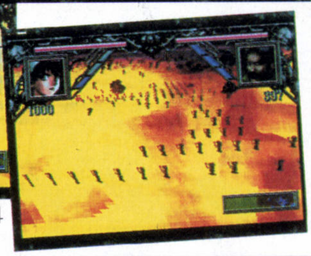
◀在战斗中积攒必杀技槽是十分重要的。

敌兵被灼热的火焰吞没



必杀技发动……！





▲必杀技槽最大可以贮存到 LV3，在战斗中要巧妙的应用必杀技的特殊效果。



◀在狭窄的画面上最大可以容纳 2000 个士兵。

具有相当迫力的战斗场面



▶本作中追加了近 30 种必杀技 MOVIE。

倍受注目的必杀技 MOVIE



——十分细致的动画场面——

游戏进行到有重要人物出现时，或者有重大历史事件发生时，都会插播一些高质量的动画。玩者可以从这些动画中了解到人物的特征以及那些重要史实的发生及发展情况。







サイキックフォース2
PSYCHIC FORCE TWO

超能力大战 2

机种:PS　厂商:TAITO　类型:FTG　发售日:今年夏

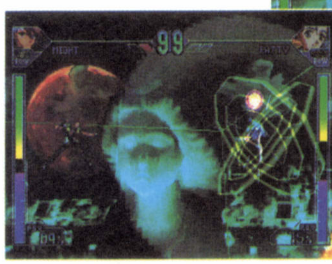


丧失记忆，狩猎超能力者的谜之少年，持有雷电能力。

冷静、沉着、残酷。自在操纵时间的男子。

再度开始的超能力大战

持有火焰及雷电等多种力量的超能力者们，他们在被称为PSYCHIC的空间中展开殊死战斗。这并不是单纯的对战格斗游戏，其全方向的移动、可以远近攻击的新系统都给玩家带来了特殊的游戏快感。此外，本作的故事也值得注意。





◀▲二代的游戏画面比前作更为细致，虽然机能有所差距，但PS版的二代同样能带来“2012”的感觉。



▶巴恩与基斯的战斗是第一次超能力大战故事的中心。

超能力大战的故事

公元2010年，作为军事武器通过人体试验而变强的超能力者因为担扰地球的未来，而组成了超能力集团“诺雅”。随着诺雅地下要塞的爆炸，基斯与巴恩之间的斗争结束了。两年以后，为了军事上的用途，基斯再度复活，而新生的“诺雅”则卷入了与军方的战斗，更多的超能力者参加进来……



前作中与基斯展开死斗的主人公，具有火焰的能力。

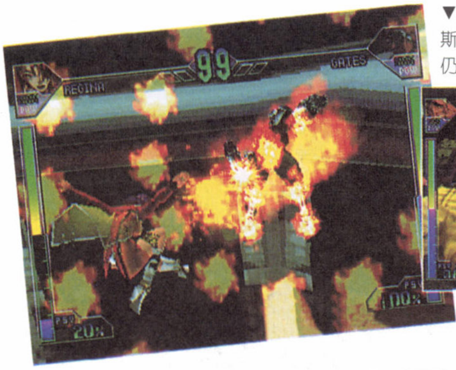
以音乐治愈病人的天真少女。

再建诺雅的水之能力者。崇拜基斯。

军用人工超能力者。心灵被某人暗中控制。

再度挑起战争的冰之支配者。

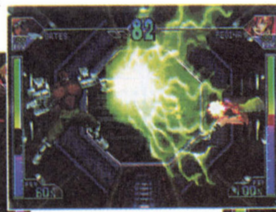
非主流的种种超能力



▲卡尔罗之妹——莱吉娜的火焰将敌人包围。在图像表现方面非常困难的火焰效果在此十分真实。

▼善于操作重力技巧的卡德斯虽然年届 33 岁，但身手仍然不凡。





▲盖茨并不具有超能力，它依靠机械的力量进行战斗。

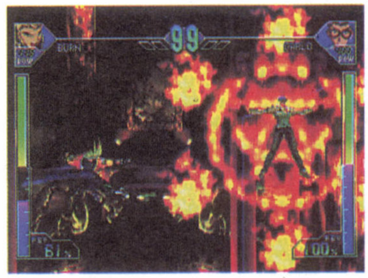


▲作为玄真第子的玄信正发动着九字诀，他拥有着多种攻击手段。

360° 全方位空间的战斗



▲非常适合这副眼镜的男子，它通常有着非常活跃的演出。



◀在角色使用特殊技时，画面也同时进行着相应的调整。

新系统 使用这种技巧！？

PSY－EXPAND 的出现表示着本作中有着新的系统，其内容似乎是可以夺取其他角色的专有必杀技，然而其具体使用方法和规则还要等游戏发售后才会明了。

窃取技巧！！



▲温蒂使用出了爱米里奥的特殊技！？



▶同时，在窃取技巧成功后，刹那也使出了麦托专有的雷电结界。



▲以雷电的结界将卡尔罗捕获，从这个角度来观赏充满迫力。



爱米里奥

操作光能力的正直少年。

温蒂

活泼可爱的风之召唤使。

在第二次超能力大战中参战！

在街机版中不能使用的三名角色在此登场！



布拉德

前作中挣扎于温厚之心与残忍之心中的重力使。

索妮娅

持有雷电能力，传说是温蒂的姐姐，但真相是……？

玄真

里高野的退魔师，使用咒术，不知为何与玄信对决。

富于魅力的超能力战士集结了！

请看三位勇者的冒险传说！



WILD ARMS 2nd IGNITION

ワイルドアームズ セカンドイグニッション

机种:PS 厂商:SCE 类型:RPG 发售日:秋季

第二个故事开始了!!

众所周知“WILD ARMS”是 PS 初期的杰作 RPG，此次其续篇终于将在今秋登场。该作名称为“WILD ARMS 2nd IGNITION”(以下为“ARMS2”)，“IGNITION”是“始动”、“点火”的意思，这给人一种新冒险的预感。

下面，就让我们一起来进入 2 代壮阔的世界吧！





WILD ARMS 是什么？



PS 黎明期的传说 RPG

1996 年 12 月 30 发售，曾感动了众多玩家。获取必杀技的系统和谜题丰富的迷宫等给人留下了很深的印象。此外，其动听的音乐也颇受好评。



本作中的世界会有什么样的特征呢？

因魔族的攻击，守护兽卡迪安的力量减退了，世界也因此而变得荒芜……这里是异世界法尔盖亚，“WILD ARMS 2”与前作同样是在此处展开，但是由于时间不同，整个世界也会有一些变化。“ARM”、“卡迪安”、“渡鸟”等词虽然存在，但其意思已完全不同了。因此，即使是没有玩过前作的玩家，在接触本游戏的世界观时也不会感到困难。究竟在这片全新的大地上，会展开怎样的故事呢？让我们拭目以待吧！



▲游戏中的造型采用了全多边形方式，从上图可以看出相当漂亮。



与前作同样，游戏初期的故事以3个人物为中心。设计更新后，其魅力绝不亚于前作。在“ARMS 2”中除开头外还插入了美丽的动画。

故事中的人物们





枪手队所属的青年

本篇的主人公。具有“阿修拉”这一温柔的名字，周围人都认为可爱。他使用巨大的枪剑(兼具骑兵枪和来服枪的特性的剑，可远近攻击)，在战斗中显示出与众不同的力量。

阿修拉·温彻斯特

职业	枪手
身高	1.70M 前后
年龄	19岁
星座	室女座





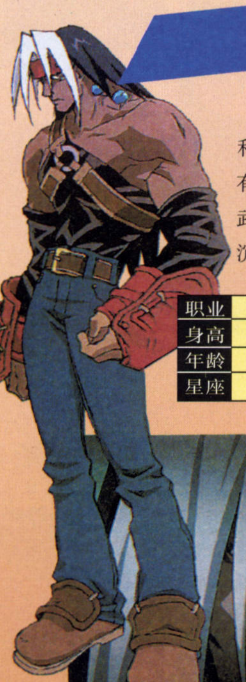


年轻的魔女

莉尔卡·艾蕾妮娅克

把魔法阵写在卡片上从而得到了魔力的女孩。性格天真烂漫，总是一张笑脸，无论何时都会勇往直前。受到姐姐很大影响而进一步学习魔法，其潜在能力终于被激发出来。武器是把阳伞，除普通攻击和防御外，还可发动魔法。

职业	魔法师
身高	1.55M 前后
年龄	14岁
星座	???







逃亡者

布兰德·埃文斯

原死囚。5年前在内战中被称为英雄，但和平后反以杀人太多之罪被投入监狱。额上有自爆装置，时常受到死亡的危胁，会使多种武器。忠于使命，但沉默缺乏协调性。

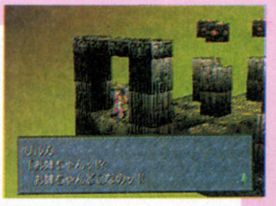
职业	战士
身高	1.90M 前后
年龄	32岁以上
星座	???

3个故事中的同伴



他们最初有各自的故事，这个系统在前作也有。至于首先开始哪个故事，就随玩者的喜好了。







▲游戏中故事的整体性很强，各种不同性格的角色会陆续出现。

▲当其中一个角色所进行的故事告一段落后，另外一位角色的故事便开始了。

►首先选择哪个角色进行游戏并没有一定的限制。

请大家来看一看详细的介绍!

故事的开始

阿修拉、莉尔卡、布兰德都有自己的单独故事，3个人故事的长短都差不多。在序盘将BOSS级的角色打倒后故事就算告一段落。

阿修拉 的场合



为了捉住藏在遗迹内的诱拐犯，被枪手队派了出来，本想平安救出人质一齐离开，但事态却朝想不到的方向发展……



▲阿修拉最初的工作就是将人质救出，千万不要失败啊！



▲以轻巧的动作逐渐接近诱拐犯，准备进行出其不意的进攻。



▼突然出现的怪兽令在场的所有人感到十分惊恐。



序盘的BOSS
卡里奥斯

◀在遗迹深处隐藏着的谜之魔物。

莉尔卡 的场合



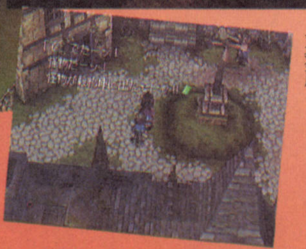
在名叫巴利斯维雷西的小村中，突然降临了一个魔法少女——莉尔卡。在与村人交谈的过程中，姐姐的悲惨回忆复苏了。此时袭击村子食料库的怪兽出现在莉尔卡面前。

▶由于使用瞬间转移失败，使莉尔卡来到了一户人家的桌子上。





▲在一个奇妙的迷宫中，莉尔卡的耳边突然响起了姐姐的说话声，到底会有什么事发生呢？



◀接受了打倒怪兽任务的莉尔卡突然听到了村人的求救声。



序盘的BOSS
僵尸怪

◀是策划袭击村中食料库的魔物。

让我们来看一看

下面公开的是迷宫和战斗的照片。详细系统还不明了，但一切都进行了3D化，游戏的自由度高于前作。





CHECK

可改变视点

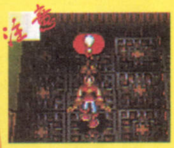
使用L1、R2可360度改变视角。另外本作宝箱和陷阱也追加了新因素，视点的切换变得更重要了。



CHECK

战斗的标志

出现标志后就会进行战斗，实际上这个标志的颜色中还隐藏着一个小秘密……





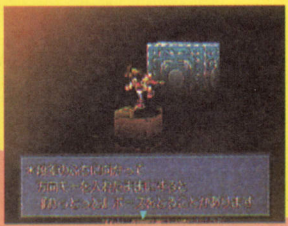
CHECK

机关

游戏中必不可少的是迷宫中的机关。有许多是解谜感觉的迷宫。

丰富的动作!

本游戏的魅力是迷宫可横纵无限地跑、飞或改变方向，这可是普通RPG中没有的动作设定。



《WILD ARMS 2》中的世界

紧张的战斗





指令可选择，这与前作一样。至于武器改造和效果目前还不清楚，但改造后一定会有好的作用。

悲伤的过去最令人难忘



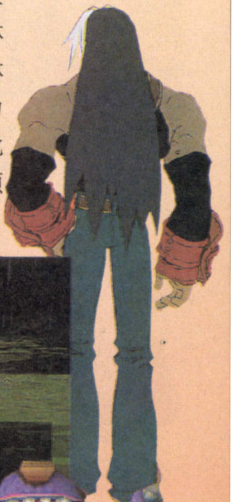
◀被称为英雄的布兰德在逃亡中突然想起了自己悲伤的过去。



▲拼命逃出的布兰德，他前途的命运是什么呢？

布兰德的场合

时间是5年前，为了逃脱追击，布兰德逃到了黑暗森林的深处。在逃入森林边的小村中时，他力量用尽倒下了。此时，出现了温柔照顾他的少女……





序盘的BOSS

多眼魔兽



▶用巨大而锋利的魔爪向布兰德攻击的魔物。

突然出现的少女



◀打倒魔兽后布兰德找到了一位神秘的少女，她到底是什么人呢？













今后又如何呢？

因为游戏有3个单独故事，过关后也就应该可以掌握游戏系统了。但阿修拉等三人又是如何聚集在一起的呢？



▼莉尔卡告别村民后开始了她的新旅行。



◀在村中与各种各样的角色进行对话有利于冒险。



▶被士兵发现后的布兰德，等待他的是可怕的刑罚吗？

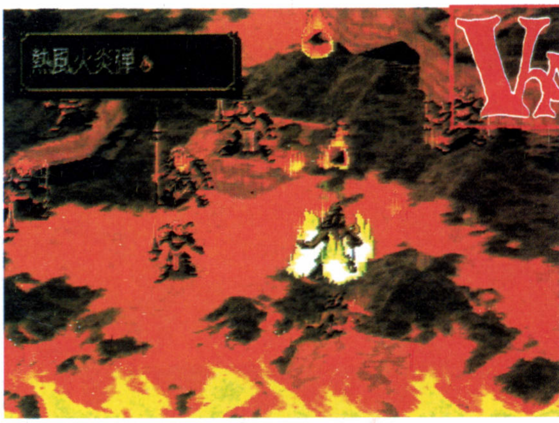


会出现合体技吗？

在本作中是否会加入前一集中没有的合体技呢？而合体技又是怎样发动的呢……



◀在战斗中个人技巧的发挥是胜利的关键。



ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS® II ～天上の門～

汪达尔之心 II ～天上之门～

机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SLG 发售日:7月8日

人类的战争永无停息

描绘失落的古代文明以及在这个世界上涌动不休的人类欲望之战的 SLG 名作"汪达尔之心"，在发售三年后终于打破了长久的沉默，它的续篇将在今夏登场。本作与前作在故事上的关联不大，它描绘了人类在欲望与背叛中的生活，展现了心灵间的纠葛，具有极其浓厚的幻想色彩和历史沧桑感。在本作中，故事的舞台背景、人物、魔法、武器、战略性等多方面游戏要素都做了强化。而尤其重要的是，在经过三年以后，本作中敌人的IQ值也进行了全面调整，从而对玩家战略思想也提出了更高的要求。相信前作难度低的缺点会有所改善。

"汪达尔之心"是

三年前发售的前作因其浓厚的战争气氛和较为漂亮的魔法演绎画面而受到好评。而本作由于制作显得更为成熟，喜欢这一类特色游戏的玩家应该可以从中找到更多让自己心动的东西。



▲以主人公阿修为轴，逐渐展开探寻古代文明秘宝的壮阔故事。



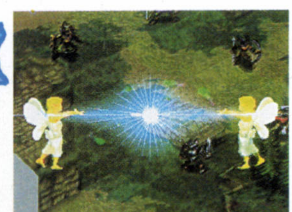




争乱的舞台罗格南托大陆



以自己强大的力量支配着大陆的神圣尼尔巴迪亚教国，因为内部的腐败而迅速失去了统治力量，并且受到异教徒的侵袭，发生了无数小规模的领土之争。战乱发生了数十年后，罗格南托大陆被四个大国所割据，从而进入了四大列强并峙的时代。







全面强化的战斗及魔法画面

故事

拥有独特魅力的登场人物是这款游戏的卖点之一。他们将在欲望和憎恨，还有爱与理想的各种路途上前进。在这里为大家介绍的是主人公姚修亚和他幼年时的同伴娅黛尔，以他们两人的关系为主轴，逐步展现了罗格南托大陆的风云动荡。



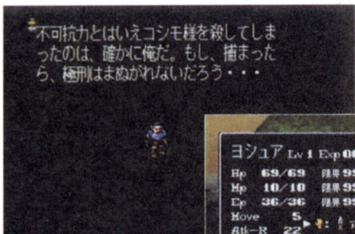
故事由此开始

因为身份制度的不同，对对方互相抱有好感的姚修娅和娅黛尔两人不得以告别了少年时代，从而进入复杂纷乱的青年时代。因为一个事件的发生而将两人卷入命运的漩涡。





在宿命之门推动下展开的姚修亚的命动





▲▶这款游戏的主人公是姚修亚。背负着离奇命运的他，刚开始并没有意识到大陆上发生的争端会将他卷入……

姚修亚

盗贼团“红狼”的领导。从小双亲亡故，由波拉塔村长科德拉夫抚养成人。

娅黛尔

波拉塔村领主的女儿。在少时遇见姚修亚，从此对他抱有好感。

背叛、阴谋、时代的黑暗将世界覆盖

这是混合回合制系统

这款游戏并没有采用敌我双方交换行动的传统回合制系统，而改变为敌我同时行动的混合制回合系统。随着战斗系统的不同，本作也有着对战略性的高度要求，这里将混合回合制系统作一个简单介绍。掌握这种特殊系统的特点是进行游戏的必须准备，希望没有接触过此种系统的玩家仔细阅读。

1 对部队下达命令

玩家首先要对自己军队中的其中一部进行选择，为其设定移动及攻击的目标。与此同时敌方也在进行着同样的布置，当设置终了时便进入一起行动的战斗画面。敌我双方部队会根据指定的路线继续前进并进行战斗。



2 部队与敌人同时行动

作战中的部队，无论敌我都会在同一时间内行动，直到所有部队行动结束后才是一回合的终了。由此系统决定，部队数目较少的一方通常要等待另一方的行动结束，这是非常不利的。因此保证部队的数目是战略中的第一考虑。



系统

非常深奥的战斗系统

混合回合制系统要求玩家对敌人的攻击路线进行尽可能的准确预测，因此要求初上手的玩家进行细致的研究。



战场

为了大国霸权而产生了纷争的乱世，游戏中混杂了现代与过去独特的世界观，这是本作游戏的特色。村镇及城市都是战场，在此玩家可得到一些武器来武装自己，下面就对部分武器做简要介绍。



平原上的战斗

因为在战乱之世中，在绿地、小岛以及平原都可能会与敌人遭遇。在这个场地上可以借助树木来躲蔽弓箭或堵截敌人，总之，玩者可根据地理特性来决定战术。



制定作战计划与敌人交战



◀根据战斗的场所与对手，充分考虑武器的特性来定下相应战略。这也是『汪达尔之心Ⅱ』诸多魅力中最重要的一点。

利用一切条件将敌人击倒



▲编成部队，妥善安排战力，避实就虚，力求围剿敌人。



◀青色图块表示着部队移动可能范围。

这里是战斗所使用的武器



由神话时代开始的持续不断的战争

Magic







以灼热之炎将敌人包围

在广阔的范围中召唤出具有极大爆炸威力的火焰，这是一种能对敌人产生巨大伤害的炎系魔法，属于攻击力较大的一类。主人公被称为“红莲之姚修亚”，可想而知他具有极高的炎系魔法能力。



以冰系魔法攻击敌人

以冰之刃贯穿敌人并将敌人封冻起来的冰晶等多种冰系魔法是本游戏中较为强力的一种魔法攻击手段，玩者要尽可能加以运用。而随着游戏的进程，还可以发现隐藏着的更为高级的冰系魔法。





▲化为冰雪之刃，带给敌人切裂般的伤害。



魔法炸裂!! 冰晶旋涡



►在空中闪现的辉煌光芒化作冰晶降下。

死守列车





◀在一辆列车上所发生的激烈战斗。



利用列车迂回的部分将聚集的敌人击散!!



列车上的战斗

时间处于乱世，即便是在飞驰的列车上也会发生战斗，这里的地形与其它场所有极大区别，如何制定正确的战术也要重新加以考虑。

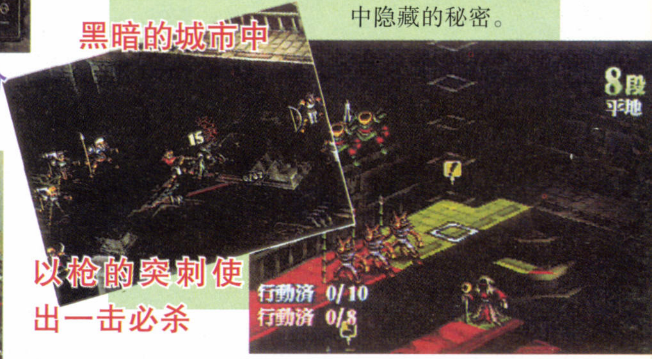


▲在玩家面前站立着的是一些怪物，它们是否是真正的敌人呢?。

在城中与敌人的交战

战场转移到了建筑物的内部。主人公战斗的场所是具有中世纪风格的建筑，这是否是敌人的本城呢?这里出现的敌人并非人类，而是各种各样的异形，似乎象征着黑暗中隐藏的秘密。

黑暗的城市中



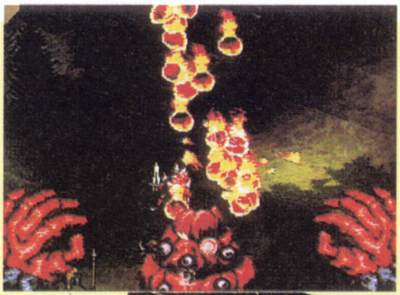
以枪的突刺使出一击必杀

Battle Field

结果都是人所能预见的吗?

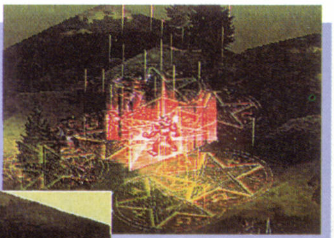
召唤出魔兽进行攻击

随着魔法的使用而出现的各种魔兽。它们会代替角色而对敌人进行攻击。从能吐出灼热火焰的龙类到召唤巨大陨石降落的不知名的魔物,种类非常之多。它们的攻击力一般高于人类角色，此外还有着极具迫力的演出画面。



这、这、这、这是妖怪!?

◀有5只眼睛的怪异生物。它能够召唤出带着火焰的陨石进行攻击，威力值得期待。



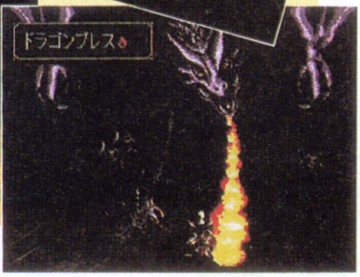


◀▲当然，"汪达尔之心Ⅱ"中登场的魔法,除了这里介绍的炎属性及冰属性外，还包括了雷属性等多种效果各异的魔法。





PHONEIX 出现!?



魔法

魔法是对战斗有利进行而必不可缺的要素。画面中出现的数值是对敌人产生的伤害以及已方回复程度的表示，这一点与前作相同。当然在二代中,魔法的使用及演出效果都做了全面的提升，使之更具有迫力。这里是对其中一部分魔法的介绍。

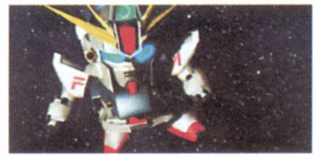




SDガンダム G GENERATION-0 ZERO

SD高达G世纪ZERO







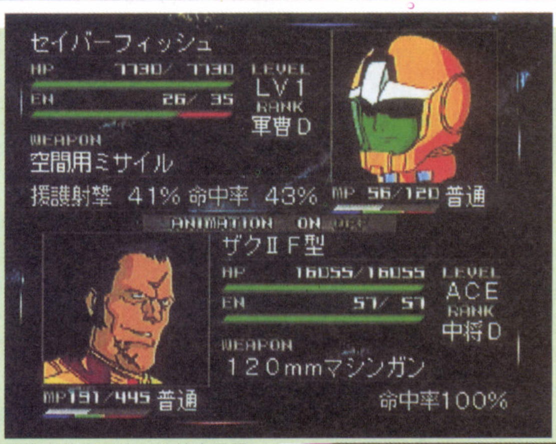


机种:PS　厂商:BANDAI　类型:SLG
媒体:CD－ROM×3　发售日:8月5日

经过大幅度强化后的"G世纪"最新作

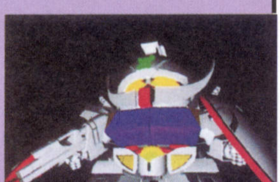
登场机体700种以上、登场角色500人以上、起用声优人数为120人。在这种压倒的强大制作阵容下为玩家奉献的《SD高达G世纪ZERO》,其基本系统与前作并没有太大差别,只是在细微的部分进行强化，由于人数和机体的增加,使得游戏中所触及到的事件也追加了许多。

由于前作属于单线剧情,玩者只要按部就班地就可以玩齐所有章节。在本作中由于事件的丰富以及每位玩者行动的不同,因此就会产生剧情的分歧,在此种情况下本游戏只进行一次是绝对不能制霸全部内容的!

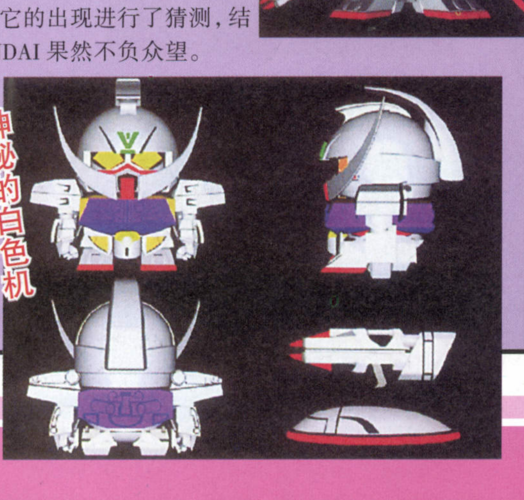


∀高达初次登场

今年四月份开始播出的高达动画系列最新作《∀高达》,没想到这么快就在游戏中出现了∀高达的身影,在BANDAI正式公布有∀高达参加前,业界许多人便对它的出现进行了猜测,结果BANDAI果然不负众望。

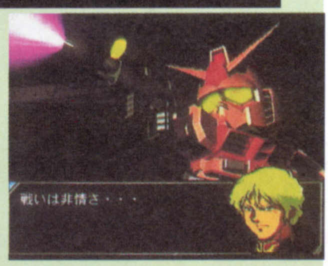


神秘的白色机动战士初登场



▼中国代表蔡赛西使出少林寺最强奥义——真流星蝴蝶剑。





▲红色慧星夏亚乘坐的居然是一部红色的高达。

剧情的分歧点!!



◀剧情在到达分歧点时会随玩者不同选择而变化,是重复历史还是改变历史呢?

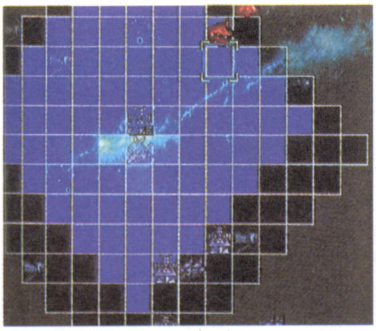
历代高达角色在此汇聚一堂



在本作中追加的新系统是“小队能力”，也就是说无论哪名角色所在的小队能力高的话，那么这名角色的数值会随小队能力的变化而改变。在小队中包括机师、舰长、修理员等所持有的能力会影响到小队的整体能力，因此在人员分配上要注意这一点。



▲高性能的机体与出色的机师是战斗中的主要力量。



▲在配置我方舰队时，首先要对敌方的战略布署进行分析，然后再针对其特点进行兵力分配。



▲白色要塞中也有一些前作中没有登场的成员出现，会成为新的机师吗？

今回可以对机体进行改造

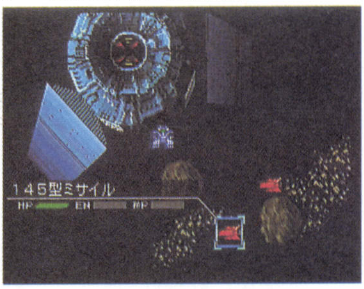
在前作中，当捕获了敌人的新机体后可以将其开发或者是进行新机体设计，这是得到新机体的主要手段。但是在本作中追加了一种“改造”的新概念，只要将机体的等级升至ACE(最高级)，就可以对这架机体进行改造，因此即便是最弱的机体也会因改造而成为强大的战斗力。







▲雷比尔将军在战前让广大将士奋勇杀敌。



▲舰队之间有时也要进行大规模的炮击战。



▲多兹鲁对部下的战绩十分不满意，你看，他正在发火呢！

▼多蒙的著名台词 SHINING FINGER!



包含了PS版《吉恩之系谱》体验版的SPECTRAL DISK



在本游戏的第三张盘中收录了准备在年末发售的PS版《机动战士高达 吉伦的野望～吉恩之系谱》的体验版，在此有特别编辑的动画场面，以及历代机动战士S级机师和他们的爱机的说明模式，喜爱高达的玩家可以在此了解到整个高达历史中重要的人物以及他们乘坐的机体。

所属小队的等级是至关重要的

在本游戏中各小队所持的能力（等级）往往是左右战斗的关键所在，等级高的小队其机体的命中率及回避率都会有不同程度的增加，这个系统在本作中占有相当重要的地位。



玩家在培养机师的同时也要照顾到小队的等级。









チョロQ ワンダフォー！

Q版赛车

机种:PS　厂商:TAKARA　类型:RAC　发售日:8月上旬

改造再改造，向着新世界的大冒险

受到一些少年玩家所喜爱的赛车游戏"Q版赛车"系列最新作于今夏登场。这一次的舞台是在所谓的"Q版赛车WORLD"。为了夺得"Q版赛车WORLD"拉力优胜杯，主人公在广大的世界中开始了漫长的路程。在游戏进行过程中，要不停为赛车进行修理和改造，而这一部分的内容又是本系列中最为丰富的。此外，本作中还搭载了许多新的系统，带给玩家更多的趣味性。在下面，我们就对此款游戏的特色和一些系统进行解说。



◀首先选择喜爱的车辆并且可以变更颜色。



◀这一次的Q版赛车彼此间可以进行对话。

安全无事地通过艰难的赛道



▲在Q版赛车世界中行驶会发现许多有趣的东西。





◀▲在限时赛道中与其它的高速车进行比赛。

车体改造大进化

"Q版赛车"系列最大的游戏性就是改造，通过在游戏进程中不断更换强力的引擎而逐渐使自己的赛车成为高速之王。在改造过程中除了加强动力外，还能对爱车的外观随自己喜好进行改造。



◀改造都在Q'S.FACTORY中进行。



◀向着最高速目标而更换部件。

提高速度!!
提高速度!!



▲►部件更改以后，在外形上也可看出。如果不能持续找到强力部件，将影响游戏进程。

充满了许多极具趣味性的事件

“Q 版赛车 WORLD”中隐藏着许多有待发现的要素。比如说如下图所示的“WONTER COIN”,这是要求玩家将屋顶和水中隐藏着的 100 枚金币全部找到,由此进入下一个地区。在游戏进程中有总共 100 种超难赛道及谜题，能否全部通过就要看玩家的耐心和水准了。以下所介绍的特殊事件就是其中的一部分，从中也可发现到此款游戏的独特魅力。

牛先生，你好呀!



▲►在广阔的牧场中，“Q 版赛车”将要接受统计牛群数字的工作。

烟花在空中盛开



▲►在规定时间内绕过所有圆球到达山顶，就能欣赏到灿烂的烟花。



◄这里是对玩家控制的 Q 版赛车占卜的别馆。



◄找到了 Q'S FACTORY，快点进去吧!

来打桌球吧!



▲◄将自己的 Q 版赛车作为母球，像美式桌球一般将所有球击入袋中。

足球一样非常有趣!



▲►也有着足球游戏，二对二，先取得 3 分的一方获胜。

开门不单单是为了开门……!?



▲有一扇门在前方，喻示着会发现新的地点，但为什么没开呢?

▲◄完成条件后，这扇紧闭的门也终于打开，出现了一个巨大的赛道。然而，此处有着时间限制，必须赶快通过。

在规定时间内冲入门中

将 100 个事件全部完成!!

“Q 版赛车 WORLD”中有许多街道，基本都存在着一家“DOMISO PIZZA”店，除了出售 PIZZA 外，还能够依靠其中的“传送角”将自己迅速移动至其它街道，由此来发现和完成全部 100 种事件。

欢乐的传送



▲在进行传送时要注意，首先必须取得该条街道的 PIZZA。





▲在完成任何一个事件时，都能将它记载于笔记本中。

在笔记本中检测成果



FIFA 99

ヨーロッパリーグ・サッカー featuring 日本代表チーム

实名登场，梦之对决！

机种:PS 厂商:E·A 类型:SPT 发售日:1999年9月

今年又迎来了足球的夏天

再现了真实的联赛和世界杯，极受欢迎的“FIFA”系列推出了新作。此次的99年度版将让玩家充分体会7个欧洲国家足球联赛的火爆。

游戏的变更点不仅包括数据，系统方面也被改良了。另外比赛画面中选手的表示比前作变得更大了，感觉也更真实。因为基本操作没有变更，玩者大可放心。本作的现场解说仍是由全日本代表的金田喜稔和小谷泰介担任。此外，本作可8人同时游戏。





完全再现欧洲七国足球联赛！

意甲联赛	有中田英寿所在的佩鲁贾队
英超联赛	是足球发源地的联赛
德甲联赛	硬派足球的最高水平表现
法甲联赛	注重技巧的拉丁派足球联赛
西甲联赛	最为崇尚进攻的联赛
荷兰联赛	有阿贾克斯等18支强队
葡萄牙联赛	拥有欧洲传统强队FC波尔多

充实的EDIT机能！

EDIT机能在前作中大获好评。在选手EDIT中可改变选手的位置、发型、头发及皮肤颜色、参数等等。队伍EDIT中可进行选手买卖。本作中，玩者还可设定比赛规则，此外也能进行杯赛、联赛的淘汰EDIT。



“FIFA”系列的特征

“FIFA”系列充分利用了手柄的每个按键，可做出各种各样的技巧，可使用的个人技有30多种。另外还可使用IGM和ICT技术，对队伍全体发出指示。

多变的技巧！

▶带球晃动



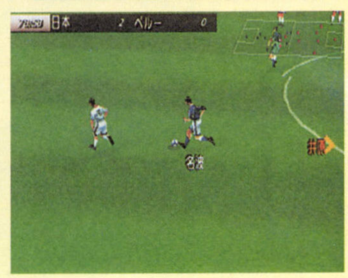
▲L2或R2键与其它键同时按下可以使用此技巧，有脚跟挑球或转身等等，在带球突破时使用此技巧是十分有用的。

▶防守



▲防守中除了对假动作或晃动十分有效地铲球外，还有动作十分危险的背后铲球，或故意犯规。有时看上去十分野蛮。

▶回传&反越位



▲带球中可传球或切换选手，是可以让无球的队员移动的技巧。此时用手柄的键进行操作，可给队员以射门或传球等多种指示。

实现了独特风格的游戏模式

“FIFA99”中备有5个游戏模式。友谊赛和训练与前作基本一样。欧洲列强争斗的WORLD FORCE MODE是游戏原创的大赛。



◀这是主菜单画面，而且可在OPTION中设定比赛时间或观看的视角。

LEAGUE

意甲、英超、德甲等7个欧洲国家的联赛模式。各联赛模拟了1999－2000年的赛季日程，选手则使用了最新的数据。



FRIENDY

只进行一场比赛的模式。不但可以从7个欧洲国家的俱乐部队以及日本、巴西等国家队中选择，总共可以使用150只球队，其规模十分壮观！





CUP

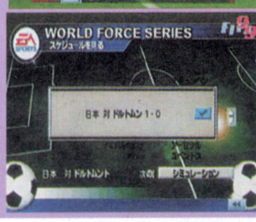
此模式中可玩3种大赛。有欧洲各顶级俱乐部的冠军联赛，也有欧洲的杯赛冠军进行的比赛，以及美洲大陆各国比赛的美洲杯。



WORLD FORCE

用严格挑选出的20支强队进行比赛的模式。出场队伍中有德波尔兄弟所在FC巴塞罗那，也有“冠王曼联”，有各联赛中顶尖的10个俱乐部，此外还有以日本为首的10支国家队。每10支队分为两组、共进行36场比赛。赛后各组成绩最好的4队争夺最后的冠军。

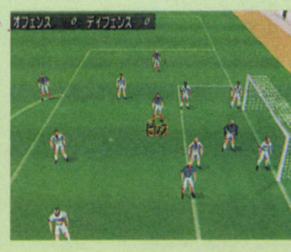




训　练

可练习任意球和点球等等。训练中可选择攻击方和防守方。在此模式中除了可以练习角球外，还可以自由训练其它的战略战术，并且还有一些如2对11这种奇怪规则的玩法，看来是要进行高强度训练。





▶IGM (IN GAME MANAGEMENT)

了解比赛过程!!

▶比赛中按SELECT键可以切换出预先设定好的三种阵形。





展示球队教练的能力!

◀用TEAM MANAGEMENT可进行IGM的设定，根据对手进行改变。

▶IGT (IN GAME TACTICS)



◀对中场选手下达向对方防线反插的指令。

跑　位



▶下达指令突破对方的防线，可直接攻入禁区造成危险。

突　破



▶对我方队员发出指示，可抢走对方队员的脚下球。

抢　截



越位陷阱

▲在敌人将要传出空档球时，下达指令使其处于越位位置。

LANGRISSER MILLENNIUM

梦幻模拟战～兰古利萨幸福时代

机种:DC　厂商:MASIA　类型:SLG　发售日:99年秋

新的兰古利萨传说由此开始

最初由MD开始，在数种主机上出现过的“梦幻模拟战”系列又将以新的面貌在DC上登场。曾经被人称为“S・RPG最高峰”的该系列，拥有着大量的拥护者，唯美的人物、丰富的情节、高度的战略性都是吸引玩家的地方。在新主机上的全新一作不仅保留了这些特点，并且依靠着DC的机能而将游戏的系统大量进化，从而提供给玩家更高的游戏性和对战略思想的考验。

人物设定：介错



●小国赛依拉姆
塔基・阿斯加拉夫

性格明快的健康少年，生长在弱小的国家赛依拉姆，拥有着王位继承权，后来被神剑辛波尔选中。



●大国伯鲁丁
赛流恩・德尔・伯鲁丁

在平民窟中长大的他，因为受到执政官巴扎拉德的赏识而被推举为伯鲁丁的君主，性格沉稳，气质优雅而高贵。

新系统

真实时间制的SLG



▶立体的地图显示着多方势力，其中正在移动着的部队以活动的图标来表示。



▲移动的部队到达敌国据点时，便会进入到战斗部分。

势力分布图



▲这是现在的势力分布图，在游戏开始时有7国存在。



◀选择主人公之后，便能看到每个角色不同的开场剧情，这里是塔基作为主人公时的故事。

存在5位主人公的故事

主人公将在5个角色中进行选择，游戏展开后故事当然会随着所选择的人物而有所不同。除去自己选择的人物，其他人将作为他国的君主登场。随着游戏的进程，主人公也可能和这些角色和解或将之收为仲间，并进一步产生不同的情节。

PROGUE

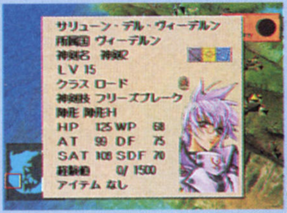
在遥远的过去……
光之神依尔米斯与混沌神迪保尔之间展开战争。
人类所生活的这个世界
几度变化……
再进行了最后之战后，
神群的团结分崩离析，
遭受战乱的他们
四处奔散在大地上，
在战争的宿命中生活。
于是，
新的故事开始了……

以最大四对四展开的充满迫力的 ACT－BATTLE

在战斗部分，包括背景和人物，所有一切都是由多边形所绘制的。当部队在战略地图上到达他国据点，或者敌方部队攻入我方据点时，便会转化为战斗画面。每个部队最多可以配置四名成员，因此在战斗画面中最大显示出的便是四对四的交战情况。随着角色的不同，也有着“阵形”和“说得”等种种SLG要素。战斗是按真实时间制进行，玩家要根据战况随时进行调整。

资料画面

在战略地图上行动着的部队可以对之进行调查，从中还可调出部队中各角色的资料，是了解敌我的一个重要方法。





▲▼这是角色的资料画面，可通过这里查看战斗中能使出的神剑技。



▲在地图上各国部队同时进行进军，需要注意本国是否遭受攻击。

战斗开始！！



▲战斗开始前部队领导会阐述作战意见，从中可显示出人物的个性。

战斗画面

剩余时间 战斗中有着时间的限制，当时间为0而没有一方部队被全灭时，暂时算作和局。



人物 不管何方部队，人物的资料显示都由姓名、HP和WP组成。WP是相关神剑技使用点的重要数值。

行动指示 在战斗中随时要对己方部队下达指示，以此来应付突变的战况。当然敌方部队也会在同时进行调整。





▲▶准备了超过60种的据点地形。



▲▶神剑技发动时，会有着极其华丽的演出画面，其种类非常之多。

驱使神剑技进行战斗！！



战斗突入时随场所不同战斗地图产生变化



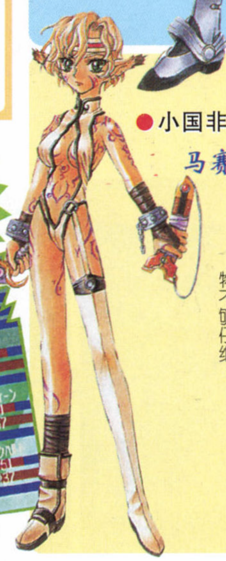
●商业国家西恩 **娜依·莉森**

有着中国氛围的商业国家西恩的君主。是一个十足的自信家，任何事情都由自己决定。



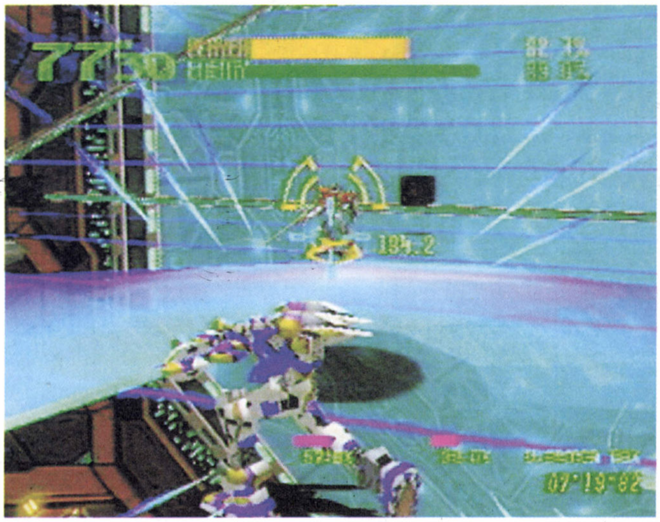
●米斯拉教国 **鲁马提·马夫**

宗教国家米斯拉教国的僧兵团团长。受到大部分民众的支持。为人严厉而富慈悲心。



●小国非恩拉娃 **马赛莉帕**

全部由女子成员组成的小国非恩拉娃的君主，性格火爆，具有着兽人（人狼）的种族遗传，对事物不够仔细。





机种:DC　厂商:SEGA　类型:ACT　发售日:未定

在画质上超越街机的 DC 版电脑战机在此公开

在广阔的3D空间中展开的机器人一对一的对战格斗游戏“电脑战机 VIRTAL ON”，其最新作已经决定向家用主机移植。虽然现在开发完成度刚达到50%，但从提供的画面来看，已非常接近街机版，而一些特殊效果方面也显得极为细致，可以想像成品必能超越街机。



街机版完全移植
现在的完成度 50 %

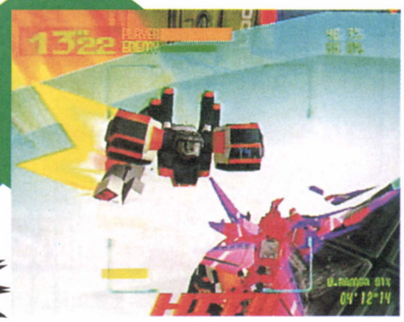


▲由玩家所选择的战机总共有11种。



▲在画面前方所活动的是玩家控制的机体，纵深处为敌人。

分别使用远近攻击方法



▲各战机所使用的武器种类非常之多，一旦接近便以手中武器作直接攻击。

借由 DC 所表现出来的 3D 空间

“VR 战士 3”的移植证实了DC 在多边形演算方面的强劲，现有的一切街机底版上的 3D 游戏几乎都能近乎完美的移植到 DC 上，“POWER STONE”和这一款“电脑战机”都达到了极高的移植度，令玩家充满信心。“SOUL CALIBUR”更是超越了街机，我们衷心希望“死或生 2”DC 版的出现！

面向玩家的一个回顾

“电脑战机 VIRTUAL ON”系列的历史

这一系列开创了新型的对战格斗理念，从95年12月直到现在不同的版本都吸引着大量的玩家。我们在这里做一个简单的回顾，看一下这个异类格斗游戏的发展史。

'95 年 12 月

“电脑战机 VIRTUAL ON”

街机版

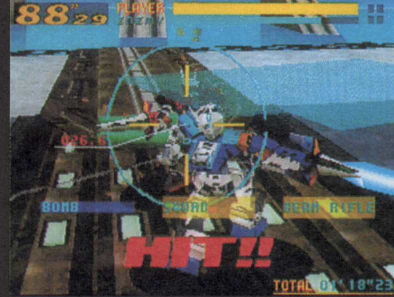


▲系列的第一作，以新奇的对战方法使之长久地跻身于FTG之林。

'96 年 11 月

“电脑战机 VIRTUAL ON”

土星版



▲家用机版的第一作，同时推出专用控制掣和通信对战端子。

基本操作方法大解说

“电脑战机”的操作是以两个八方向摇杆为准，当然利用 DC 的手柄亦能操作。以下是街机版的操作形态及控制方法，以方向和按键的一定组合便能做出左边所示的 5 个基本动作。从街机版的操作中玩者可以预先体会本作的与众不同之处，对这一系列尚不太熟悉的玩家则可通过街机版对控制方法加以了解，这样到 DC 版推出时你便不会手忙脚乱了！

“电脑战机”的进行由此开始

需要仔细掌握的操作方法



▶这是最基本的动作，学习由此开始。

通常移动

这款游戏最基本的特色是以八方向为轴进行移动，双方可在广大的空间中进行自由行动。

冲刺

在通常移动中进行快速移动的方法，只要按下冲刺专用的键便能使机体以最高速进行逼近或回避。



◀在冲刺中再度按下这一键，便能使冲刺中断。



▶随着移动也可使机体回旋而调整攻击体势。

旋回

在机体移动时，相应地将摇杆推向另一方向并随时转换，便能使机体进行 360° 的回旋。

跳跃

左边的摇杆以左方向为准，右边以右方向为准，向外侧推倒便能使机体作出跳跃动作。



◀跳跃时是自动地向着对手的方向，这一点非常重要。

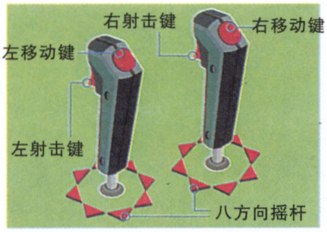


▶向着对手的方向进行横移动，由此绕至背后。

疾进

距离随着机体而异，当距离接近达到双重锁定的状态时，向侧方向按下冲刺键，便能做出侧移动作。

街机版的控制器



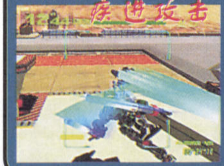
左图所示就是街机版“电脑战机”系列所使用的控制摇杆，充分满足了八方向的要求。DC 版应该也会有专用的控制手柄推出。

基本操作与按键组合能够做出许多动作

在左面所介绍的 5 个基本操作与按键通过一定组合便能做出许多非常实用的动作，比如冲刺攻击、跳跃攻击以及疾进攻击等。充分利用好这些技术动作是在对战中取胜的关键。



▶跳跃时攻击，下降中处于无防备状态。



◀以敌人所在位置为轴进行攻击。



▲在冲刺状态中发出的攻击，然而要注意此时产生的硬直时间。

’98 年 4 月

街机版

“电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM”

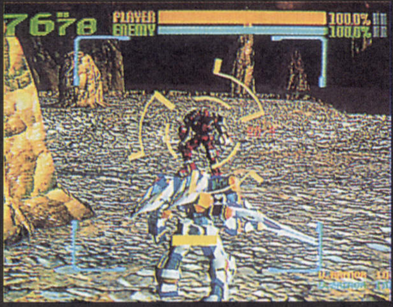


◀基版由 MODEL2 转移到了 MODEL3，所有要素都大量进化。

’96 年 12 月

街机版

“电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver 5. 4”



◀为了追求完美的对战性，而在通称为「5.2 版」的基础上进行全面修正。

’96 年内

DC 版

“电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver 5. 4(暂名)”



全系列中画面最佳一作！



DEWPRISM
デュープリズム

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:A·RPG　发售日:1999年秋　周边:震动手柄、PDA

露和敏特的故事不同

本作是由SQUARE公司所推出的最新动作RPG，游戏以寻找传说之魔法道具为主线，展现了露和敏特两位主人公惊心动魄的冒险故事。

在游戏开始的时候，玩者将置身于一个名叫卡罗那的村镇，整个故事将从这里逐渐展开。本作完全用POLYGON制作,立体的画面充满了真实感。



◀整个村子的细微部分描绘得十分明显，像这样的场所在游戏中还有很多。

卡罗纳街全景

可选择的两个主人公

玩者可以从心地善良的少年露和任性的少女敏特中任意选择，选择后故事的展开会发生变化，没选择的人物将作为辅助角色出现在故事中。



敏特 MINT

某王国的公主，因为想征服世界而开始了她的旅行。

露 RUE

可爱的少年，为了寻找DEW-PRISM而周游世界。



克拉威斯的家

◀考古学者克拉威斯的家。



广场的商店

▲在广场中的商店购买旅行所必须的物品。

开始收集情报



港口

►前往港口，向船员询问有关情报。



宿屋

▲在街道中有不同级别的宿屋。



教会

▲在教会中神父会为你进行祈祷。



广场的酒馆

►在酒馆中可以碰到许多关键的人物，并且能得到许多有用的情报。

初次公开两位主角不同的情节

正义感强的露

为了寻求可实现任何愿望的魔法道具“DEWPRISM”，两个人见面了。当露为主人公时，聪明的敏特为了不在搜索中落后，提出协助露。此时，是否与之合作会使今后的发展产生变化。



▲在敏特的笑脸中可以看出她那准备征服世界的远大“抱负”。

与活泼少女敏特初次见面



十分得意的敏特



▲从敏特的语言中便可以看出她那任性且稍带狂妄的性格。



▲敏特的战斗能力相当高，与她一起行动即便是碰到强大的怪物也不必担心。

◀是否选择与敏特一同进行冒险呢？



▲如果同意她的请求，那么本来十分强硬的她会突然变得温和起来。

二人一同冒险



▲不管怎样，有了这样一位强力的伙伴，在冒险中或许多少会安全一些。

你是否会与这种任性的女孩一同进行冒险呢？



敏特态度的变化

◀如果拒绝跟她一同冒险，敏特就会对你抱有敌意。

健康、任性的女孩——敏特

敏特的故事与露的故事中的合作情况不同。敏特本要独自行动时，露出于正义感而帮助敏特并一同行动了。本要独占宝物的敏特，本想阻止这一切的，但……

▶敏特用可以得到稀世的珍宝来引诱露。



▼对于突然跑掉的露，敏特呆呆地站在那里。



两人之间会有许多事情发生



◀敏特向露提出了一同去探宝的请求。







▶那么我就开始“宝物独占”计划吧！



强横而任性的公主



▲由于露不知道这个少女的本意，因此谢绝了她的请求。

快呀！敏特！



各种各样的事情在等着两个人

前往阿特利埃

主人公寻找的魔法道具"DEWPRISM"是统治古代魔法文明的传说魔导士艾依奥的"遗产"之一。在魔法使的研究所阿特利埃，隐藏有各地"遗产"地点的秘密。露借考古学者克拉威斯之力发现了阿特利埃，并由此开始搜索。这时少女敏特出现了，又引起了一串热闹的骚动。



◀在阿特利埃进行调查时发现了一个奇怪的金库。



▶在书中发现了古时候留下来的传说。



▲考古学者克拉威斯阅读过那本古代书籍后，向露说明这是某种"遗产"。

克拉威斯对露进行说明



◀在世界各地中都存在着这种"遗产"。

突然来到遗迹中的敏特



▲此时敏特突然从天而降，并且扬言要拿到遗迹中的所有宝物。



◀不过敏特着地的样子却很难看，起身后依然喋喋不休地说自己是世界第一。

迪克的变化－星星篇



在有个性的敌方人物中，迪克是个读了书后具有"なりきる"能力的家伙。他频繁出现在主人公面前进行干扰，以下对迪克的"なりきる"的样子进行具体的介绍。













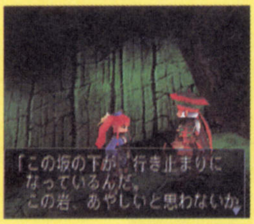
在地下遗迹的迷宫中

这里设下了各种各样的机关。要充分利用冲刺或跳跃等方法前进。有时还会出现许多怪兽，遭遇后应用武器或魔法攻击，尽快打倒每一个敌人，这样才能确保自身的安全。



◀在水面上漂浮着一些木板，利用两片木板的最短距离进行跳跃，目标是安全地到达对岸。

▼如果是敏特篇，那么在迷宫的深处就会与露遭遇。







▲一步一步地跳过悬空的石台，向更高的地方前进。此时要慎重，争取一气到达。

跳跃的技巧是成功的关键



▲▶在跳跃中要注意那些会移动的岩石，稍有不慎就可能会从高高的石台上掉下去。

电子游戏广场(7)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新 疆 青 少 年 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(7)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.7
ISBN 7-5371-3209-7

Ⅰ.电…　Ⅱ.电…　Ⅲ.微型计算机-游戏-应用程序
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第20051号

电子游戏广场(7)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:吴晓兰
※
新疆青少年出版社出版发行
(乌鲁木齐市胜利路100号)
山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷
开本:787×1092　1/16　印张:9　字数:150千字
1999年7月第1版　1999年7月第1次印刷
印数:1-8000册
ISBN7-5371-3209-7/G·1443
定价:10.00元

序

自“新作指南”完全改为彩页推出以来，各界读者反应强烈，希望能够一直保持下去。对于这一建议，我们当然会完全接受，并且会进一步加强其内容和质量，使得“电子游戏广场”含金量更高。

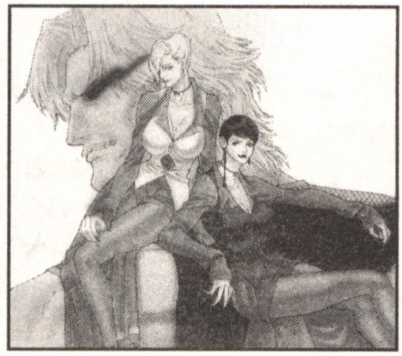
“电子游戏广场(7)”中收录了“超级机器人大战 COMPLETE BOX”、“伦敦精灵侦探团”、“神秘的龙使”、“卡片召唤师”、“东京魔人学园胧绮谭”、“饿狼传说 3D 版”及“皇牌空战 3”的完全攻略，希望会为大家的攻关有所帮助。

请大家注意，“广场”自下期起将有许多大作的最快攻略，千万不要错过！

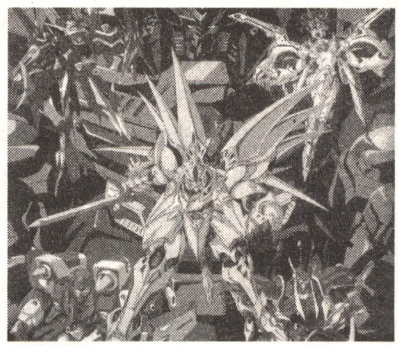
本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S · RPG	战略角色扮演类
A · RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

生化危机3~最后生机(PS) ……封二
真机器人战线(PS) ……1
特鲁尼哥大冒险2(PS) ……4
灵之力量~爱与邪恶(PS) ……8
超能力大战2(PS) ……10
WILD ARMS 2(PS) ……12
汪达尔之心Ⅱ~天上之门(PS) ……16
SD高达G世纪ZERO(PS) ……20
Q版赛车(PS) ……22
FIFA'99(PS) ……24
梦幻模拟战~兰古利萨幸福时代(DC) ……26
电脑战机VIRTAL ON(DC) ……28
DEWPRIFM(PS) ……30
饿狼传说3D版(PS) ……封三

街机道场

劲作推荐 ……38
攻略地狱 ……42
设定资料 ……53
角色专访 ……60
片尾欣赏 ……63

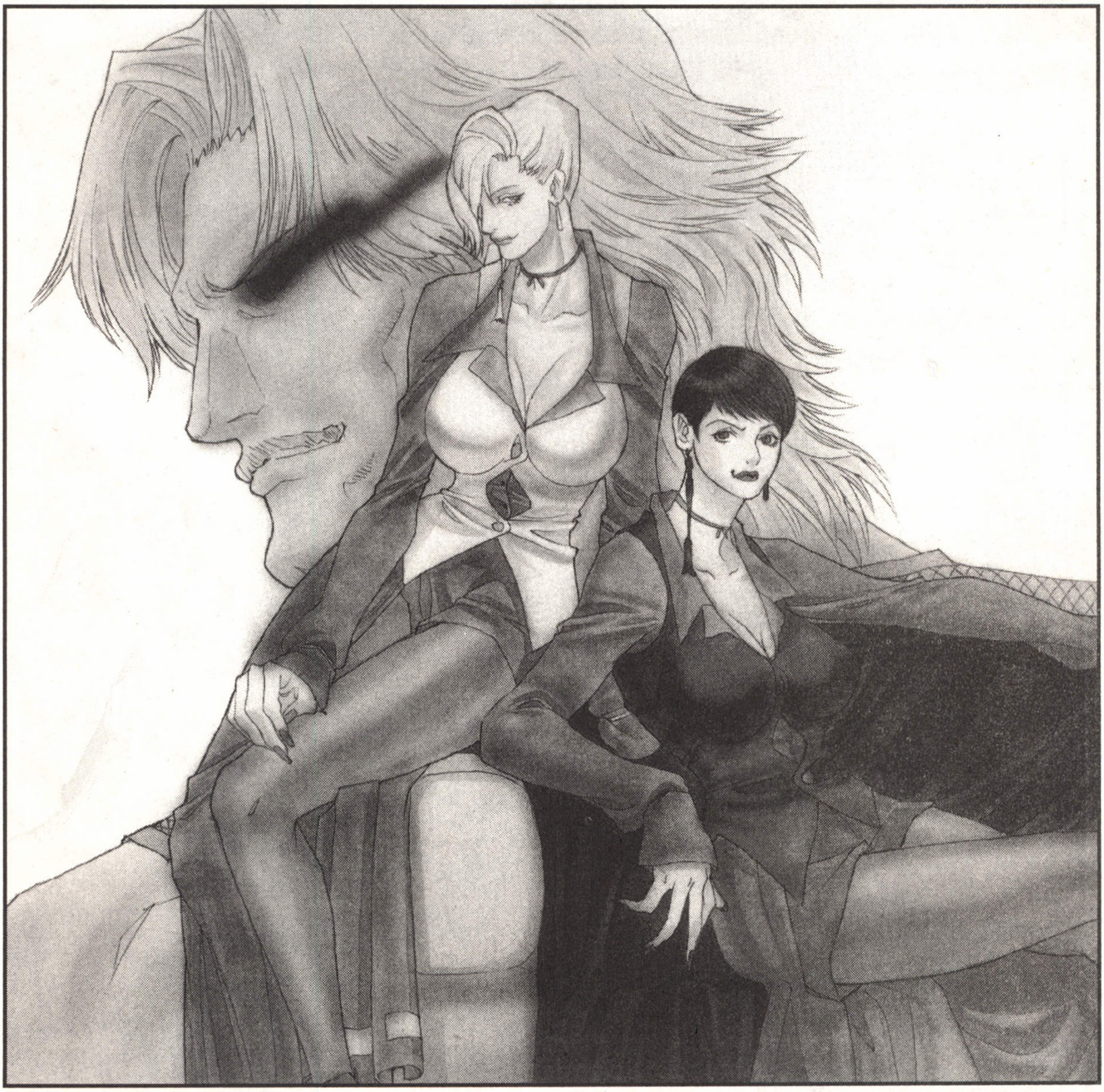
完全攻略

超级机器人大战COMPLETE BOX(PS) ……72
伦敦精灵侦探团(PS) ……76
神秘的龙骑士(PS) ……87
皇牌空战3(PS) ……97
饿狼传说3D版(PS) ……118
东京魔人学园胧绮谭(PS) ……124
卡片召唤师(PS) ……132
最新金手指 ……141

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开!

劲作推荐

VOL. 3

街头霸王 EX 2 PLUS

CAPCOM 公司所推出的 3D 版“街霸”最新作!

●新角色登场

此次推出的“EX 2 PLUS”共加入了六位新角色,其中包括了在EX 系列中首次登场的萨加特。此外,曾在一代中亮相的布露姆·布鲁娜、达兰·玛斯特以及维加在全面强化后再度归来。两位原创的角色——艾丽娅和乌尔卡诺·罗索非常具有特色,相信会给作品带来全新的魅力。





维加



乌尔卡诺·罗索 达兰·玛斯特 萨加特 艾丽娅 布露姆·布鲁娜

新角色档案

★**维加**——操纵着精神能力的黑暗帝王,在初代被正义的主角所打败,此次他再度归来,企图复兴其邪恶的帝国。

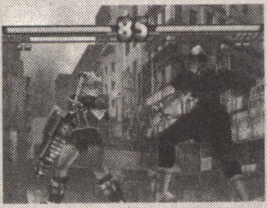
★**布露姆·布鲁娜**——老国王去逝了,布露姆成为新一代的女皇,她以更为纯熟的技巧回到了战场中。



★**达兰·玛斯特**——与桑吉尔夫并列的超级摔角手,他在FANS 中享有极高声誉,此次在热烈的呼声中重披战袍。

★**萨加特**——与隆的宿命之战进一步升级,既然对手在这里出现,那么自己就没有理由放弃这个挑战机会。

★**乌尔卡诺·罗索**——他因为失去了最爱的人,因此心中只剩下悲伤和愤怒,他发誓要向造成悲剧的组织进行报复。

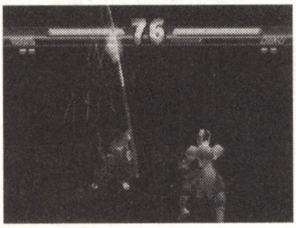


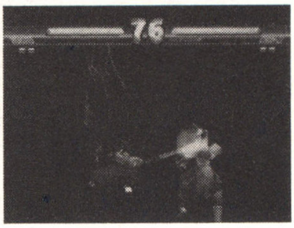
★**艾丽娅**——其父是著名的发明家,众多的发明被广泛地应用到各个领域,而艾丽娅的天份丝毫不弱于父亲。

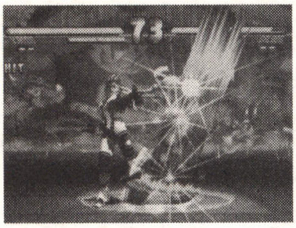
“EX 2 PLUS”基本系统简介！

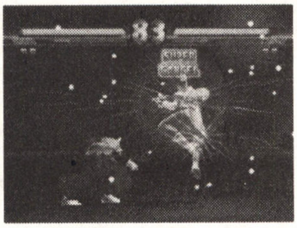
陨石 COMBO

陨石 COMBO 是本次新增加的系统，当超必杀槽攒满的时候便可以使出，它可以说是本作一击必杀的最终奥义。在使出此技巧的时候，画面中会有充满迫力的表现，3D 场景的旋转及镜头的变换使得视觉效果极佳。本作中的每个角色都有此项技巧，只要掌握好时机，相信可以对战局起到决定性的作用。



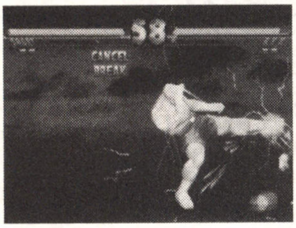


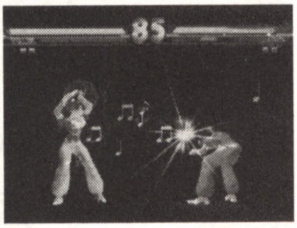




SUPER CANCEL

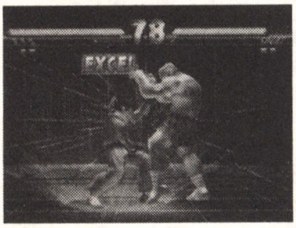
SUPER CANCEL 可以说是 EX 系列中最富魅力的系统，它可以形成超必杀技与超必杀技的连接，从而造成华丽无比且伤害度极高的连续技。但是，SUPER CANCEL 具有相当高的难度，玩者在战斗中要有效活用，否则不仅会浪费能量，还会给对手以反击的机会。

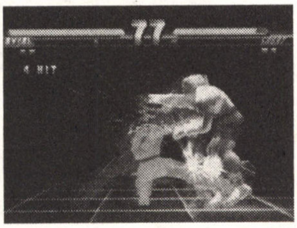


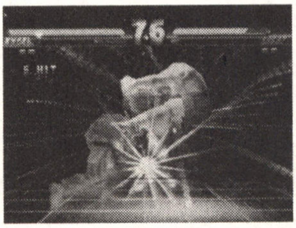


EXCEL

EXCEL 是可以将通常技与必杀技连接起来的系统，这样普通的技巧便可派生出杀伤力极高的连续技，每位角色都有非常丰富的组合，无论哪种组合都具有可观的效果。玩过前作（EX 2）的朋友相信对这个系统已十分了解，在“PLUS”中 EXCEL 依然是玩者赖以取胜的关键之一。





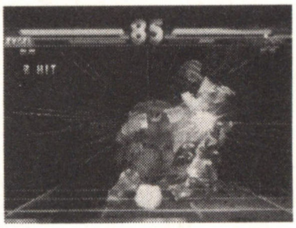


超必杀技

这是街霸玩家已经十分熟悉的技巧，也是要在超必杀槽具有能量才可使出。

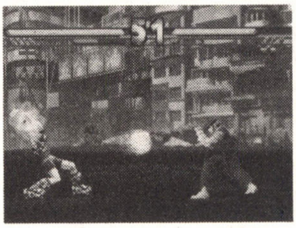
超必杀的种类和作用因人而异，有飞行道具系也有乱舞系，有的可以进行牵制，有的则能有效对空，只要熟悉了超必杀技的性能，玩者就能在战斗中争取主动，给对手以有效伤害。

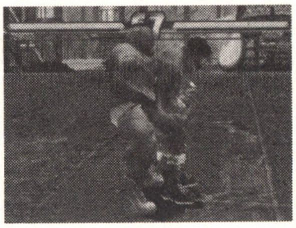




防御破坏

防御破坏（GUARD BREAK）是可破坏对手防御体势的技巧，当你面对一位喜爱防守的对手时，便可以用此招来对付他。但需要注意的是此技巧使出速度比较慢，容易被对手看破，此外如果落空也会留下相当大的硬直时间，因此千万要看准时机才行。







～其它的变更点～

本作中还有一些变更点，比如 FIRST ATTACK 相打时，相互的超必杀槽会加 25 点；对方使用投技时被破解，那么自己的超必杀槽则可加 15 点……在 EXCEL 中也有变化，如可使用相同的剑来形成连续技（站立强 P×n、站立强 P→下蹲强 P→站立强 P……）。对于这些变更我们在以后会详细加以介绍。

劲作推荐 VOL. 4

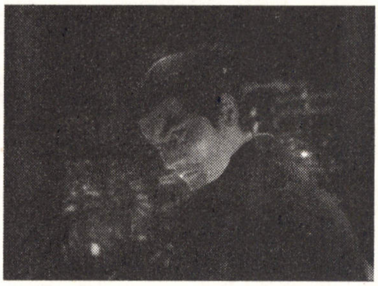
铁拳 TAG TOURNAMENT

NAMCO“铁拳”系列的最新作!



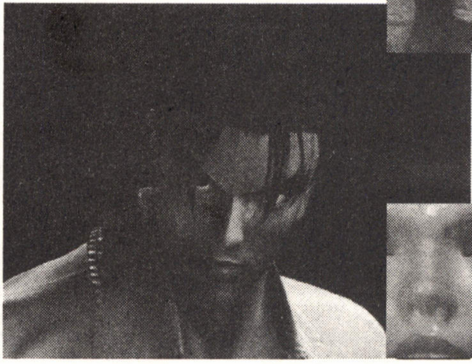
●全新 OPENING 片段

“铁拳”系列一直有着超级华丽的 OPENING，而此次的“TAG TOURNAMENT”当然不会在这方面令玩家失望。在片头的 CG MOVIE 中会向大家介绍各个角色的相关故事，从中可以充分领会到此游戏宏大的场面和复杂的人物关系。







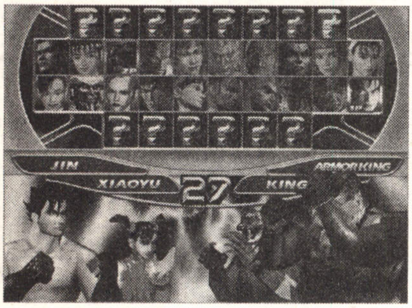




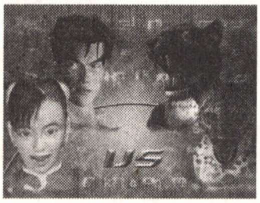
●本作全新的设定!

本次作品最大的特色可以说是能够选择两位角色进行对战，玩者可以随时换人入场。但是，大家要注意的是当其中一个角色被打败，那么就会宣告完全败北。

因为采用了新的对战形式，那么在系统方面自然也会有新的改变。新加入了“TAG COMBO”就是以角色特定的招术击中对手时可以再输入指令进行下一轮攻击，因为角色不同组合就会不同，所以本作中的连续技将会有极其繁复的变化。



还有一个令人关注的问题就是究竟会有多少角色出现在游戏中呢？据厂家公布此次不仅会有“铁拳 3”里的全部人物，“铁拳 2”里的一些老朋友也会再次亮相，总数将在 20 以上。













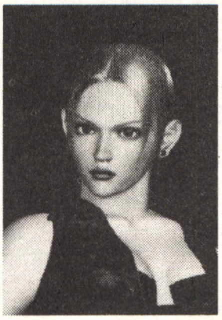
初期公布的登场角色！



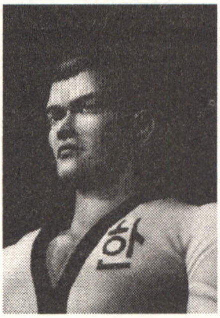
米雪儿（复活）
各种拳法
美国



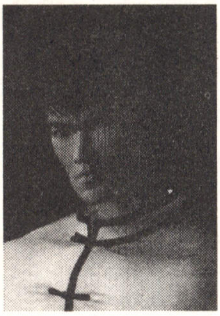
朱丽娅
心意六合拳等
美国



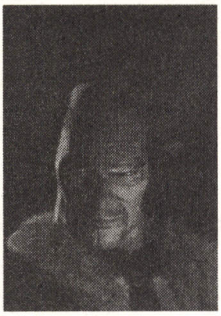
妮娜
骨法、合气道
爱尔兰



白头山
跆拳道
韩国



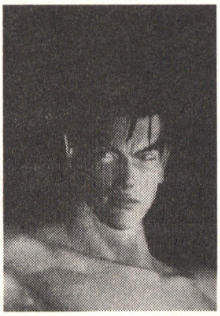
洛
截拳道
美国



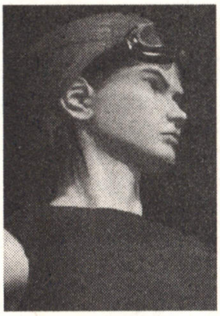
三岛平八
三岛流喧哗空手
日本



风间准（复活）
风间流古武术
日本



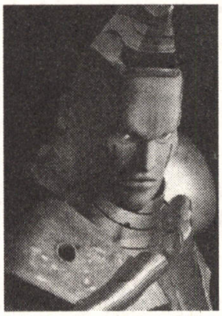
风间仁
改、风间流护身术
三岛流喧哗空手
日本



花郎
跆拳道
韩国



凌晓雨
八卦拳
中国



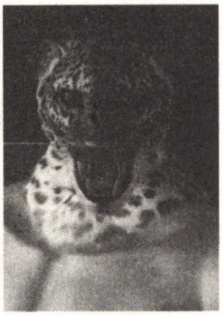
杰克
力量型战法
不明



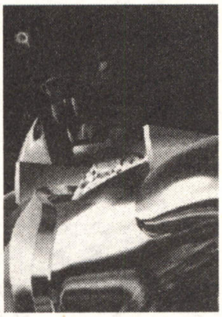
布莱安
踢拳道
美国



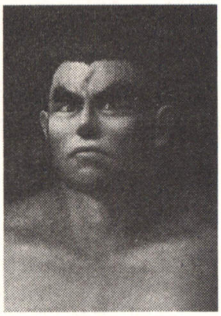
雷武龙
五形拳
中国



KING
摔角
墨西哥



ARMORKING
摔角
墨西哥



严龙（复活）
相扑
日本



吉光
卍忍术进化型
无



安娜
骨法、合气道
爱尔兰



艾迪
卡普拉
巴西



保罗
综合格斗技
美国

攻略地狱

文/SKY

月华之剑士2

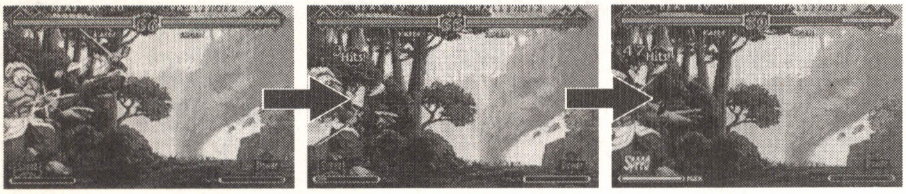


全部角色连续技究极研究！

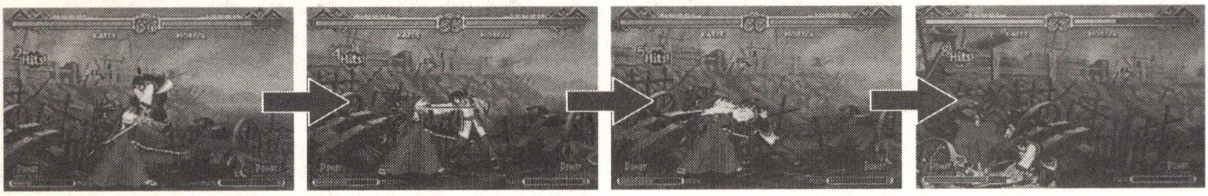


枫（觉醒前）

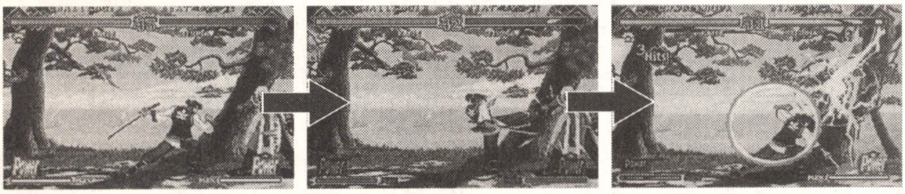
剑质共通 ◆上升小跳蹴“→”CANCEL 空中重斩(↓↘→+B)×1～2“→”上升小跳蹴“→”CANCEL 空中重斩×1～2……



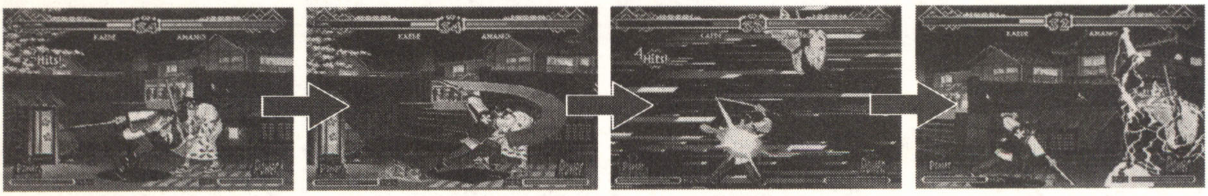
剑质共通 ◆上升小跳蹴“→”CANCEL 空中重斩×1～2“→”近距离轻斩(←+A)×1～2“→”站立轻斩“→”CANCEL 重一刀・空牙“→”一刀・兜割



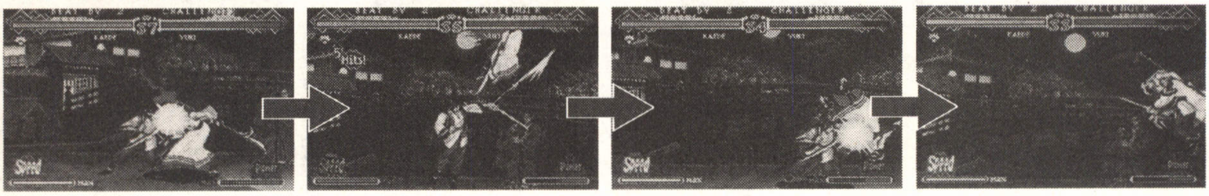
“力”剑质专用 ◆对手于版边时，一刀・疾风“→”吹习飞蹴(→+C)“→”CANCEL 活心・伏龙/活心・亢龙



“力”剑质专用 ◆空中重斩“→”站立重斩“→”CANCEL 一刀・连刃斩(2 HITS)“→”升华活心・伏龙/CCEL 一刀・疾风(↓↘→↓↘→+AB 同按)

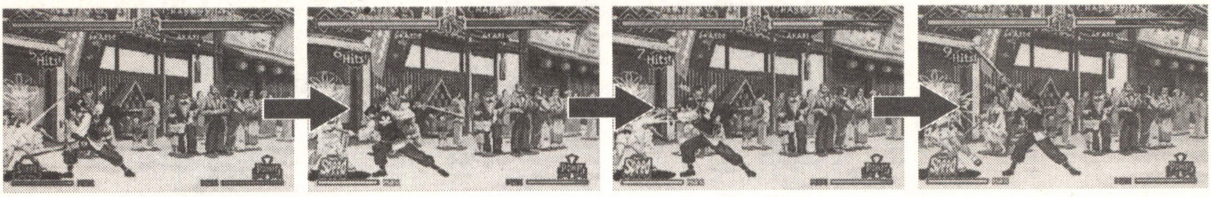


“技”“极”剑质专用 ◆一刀・岚讨“→”重一刀・空牙“→”重一刀・空牙“→”一刀・雷霆



"技""極"剑质专用

◆对手于版边时·空中重斩"→"近距离轻斩(← +A) ×1～2"→"A·B"→"CCEL 一刀·疾风"→"A·B·B+C



"技""極"剑质专用

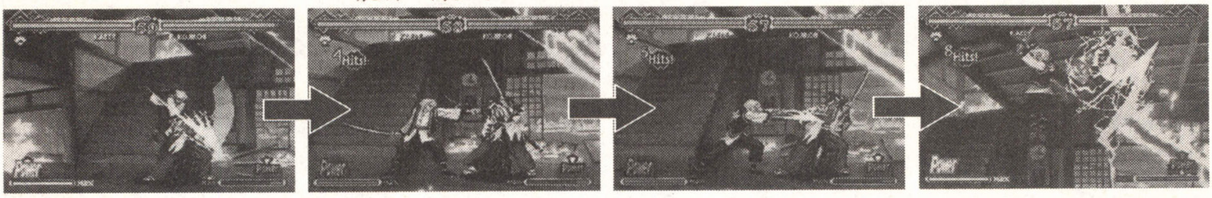
◆活心·九头龙(打上流程)"→"CCEL 活心·伏龙



枫（觉醒后）

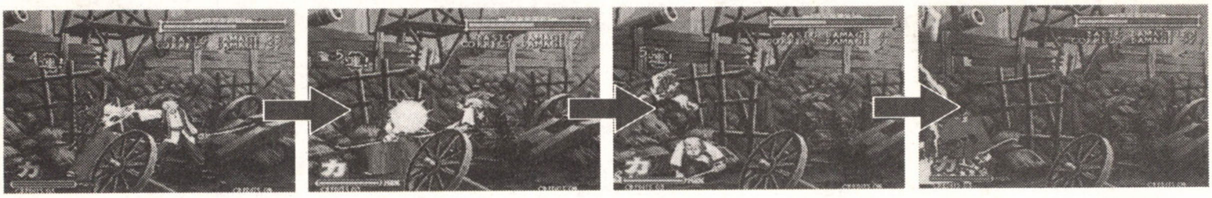
剑质共通

◆空中重斩"→"近距离轻斩 (← +A) ×1～3"→"站立轻斩"→"CANCEL 重晨明·空牙"→"晨明·高空牙



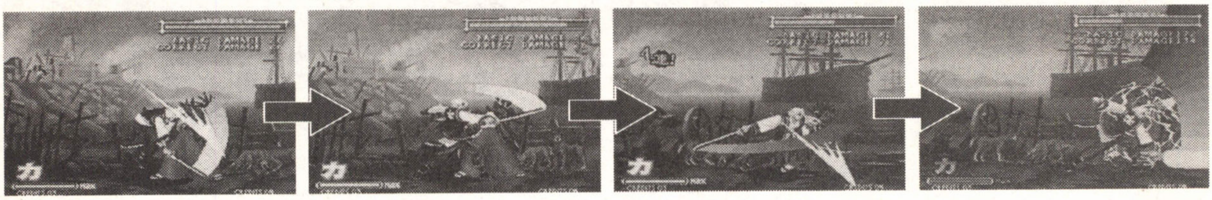
"力"剑质专用

◆空中重斩"→"近距离轻斩(← +A) ×1～3"→"吹飞蹴(→ +C)"→"CANCEL 一刀·束风"→"一刀·雷霆



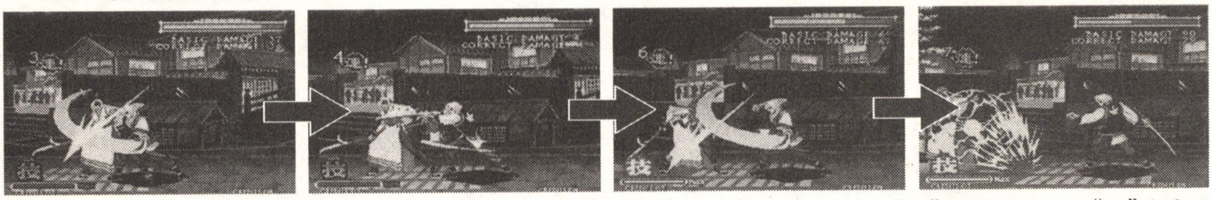
"力"剑质专用

◆空中重斩"→"站立重斩"→"CANCEL 轻晨明·连刃斩(1 或 2 HITS)"→"升华活心·醒龙



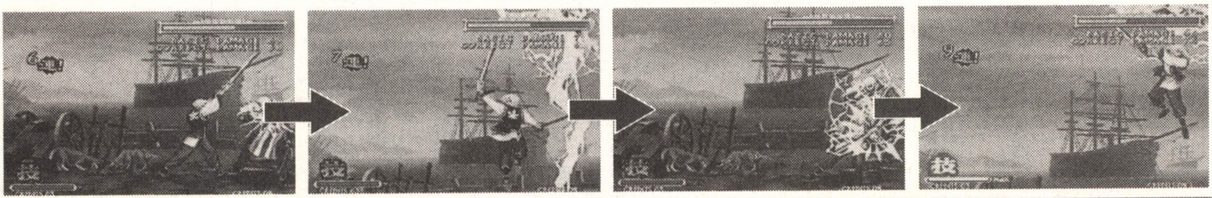
"技""極"剑质专用

◆空中重斩"→"A·B"→"A·A·B"→"CANCEL 重晨明·疾风



"技""極"剑质专用

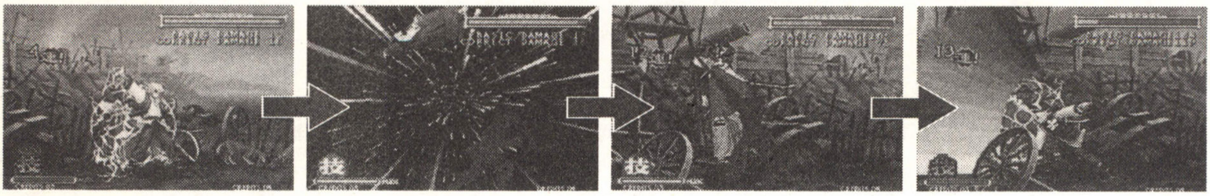
◆对手于版边时,空中重斩"→"← +A·A·A·B·B+C"→"轻 晨明·空牙"→"重晨明·空牙"→"晨明·高空牙



"月华之剑士 2"究极连续技大公开!!

"技""极"剑质专用

◆晨明·岚讨"→"活心·九头龙(打上流程)"→"CANCEL 活心·伏龙/活心·晨龙

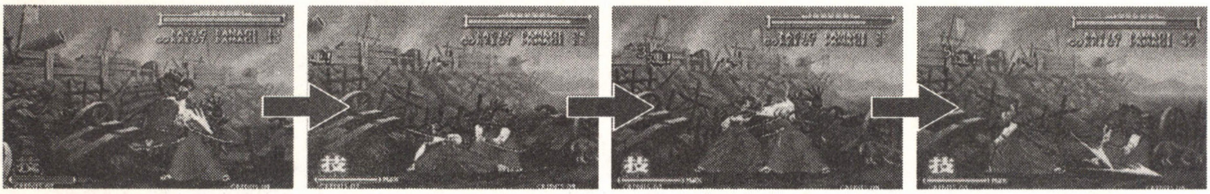




御名方 守矢

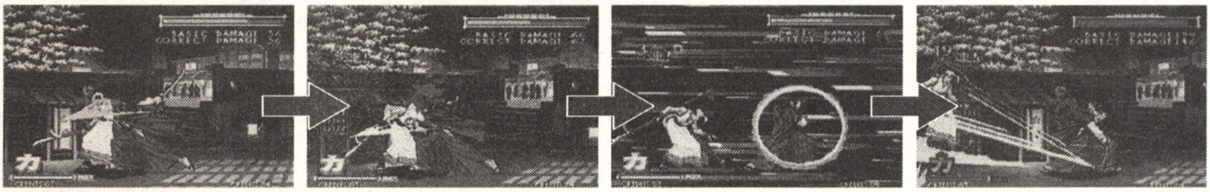
剑质共通

◆空中重斩"→"蹲下蹴"→"近距离轻斩(←+A)×1～2"→"CANCEL 各种必杀技



"力"剑质专用

◆空中重斩"→"站立重斩"→"逸刀·月影(1或2段)"→"升华 活杀·十六夜月华

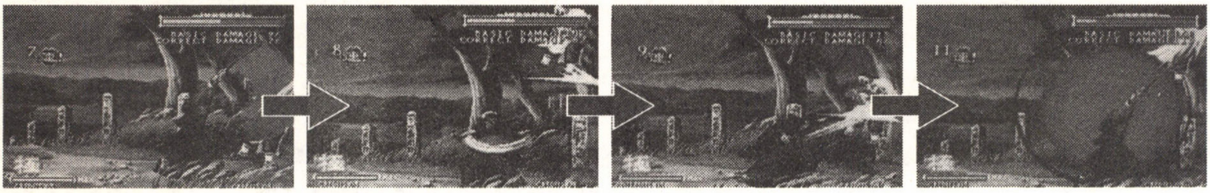


"技""极"剑质专用

◆活杀·白夜(打上流程)"→"各种必杀技追打

"极"剑质专用

◆空中重斩"→"←+A·A·A·B"→"逸刀·月影(2段)"→"CANCEL 逸刀·胧·上段"→"再待机"→"逸刀·胧·中段"→"再待机"→"逸刀·新月"→"逸刀·双月

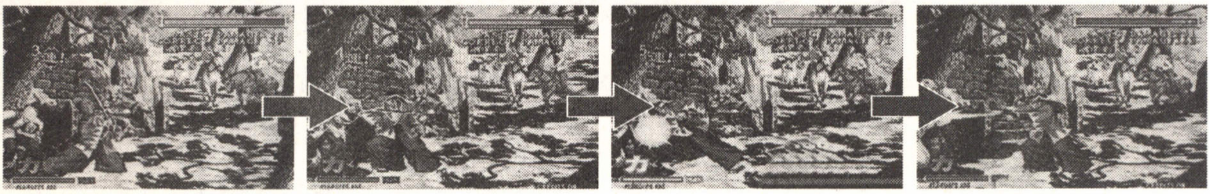




鹫家 庆一郎

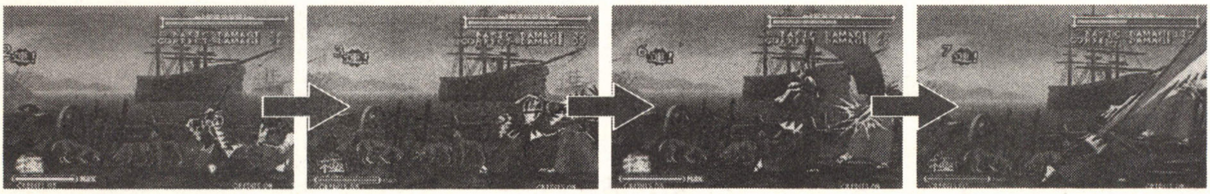
"力""极"剑质专用

◆空中重斩"→"蹲下蹴×2～3"→"近距离轻斩(←+A)"→"CANCEL 狼牙"→"狼牙·直式"→"升华真·狼牙"→"俊杀("→"俊杀·连)



"技""极"剑质专用

◆空中重斩"→"蹲下蹴"→"←+A·A·A·B·B+C"→"轻虚空杀

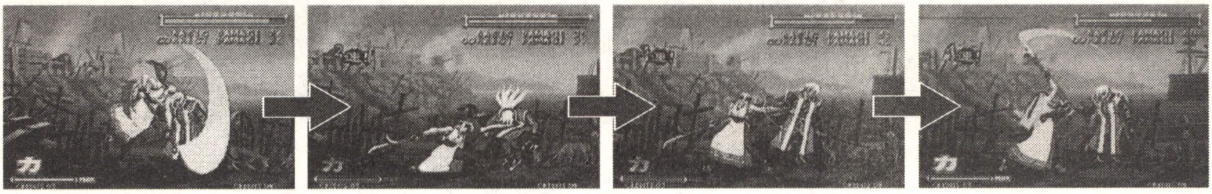


"月华之剑士 2"究极连续技大公开!!

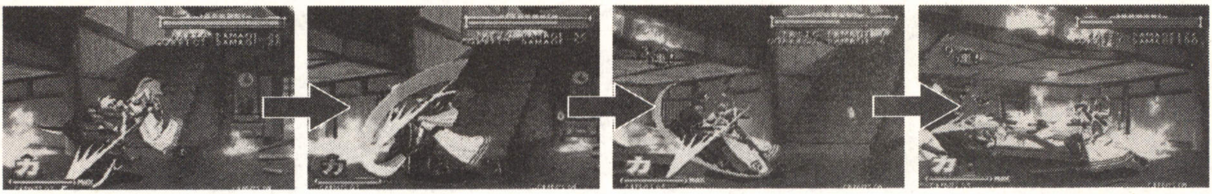


雪

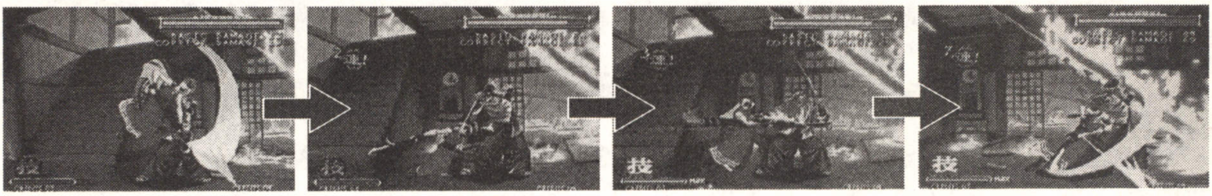
"力"剑质专用 ◆空中重斩"→"蹲下蹴"→"近距离轻斩(←+A)×1～2"→"CANCEL 轻冰刃



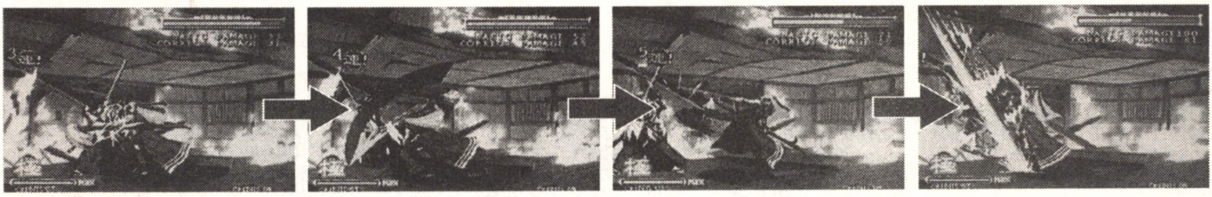
"力"剑质专用 ◆空中重斩"→"站立重斩"→"CANCEL 轻瞬雪斩"→"升华 树冰

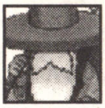


"技""极"剑质专用 ◆空中重斩"→"蹲下蹴"→"A・A・B"→"CANCEL 冰刃/轻 瞬雪斩(在本招之后还可以接出升华树冰)/树冰



"技""极"剑质专用 ◆对手于版边时,空中重斩"→"A・A・B・→+C"→"轻霜华





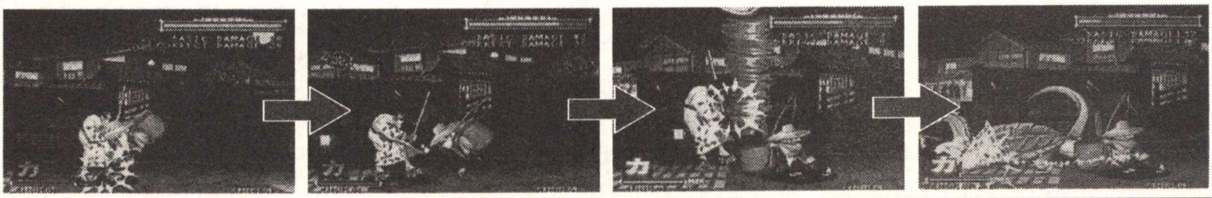
玄武之翁

剑质共通 ◆空中重斩"→"蹲下轻斩×1～3"→"CANCEL 龟笠/轻龟舞・地/钓果大良



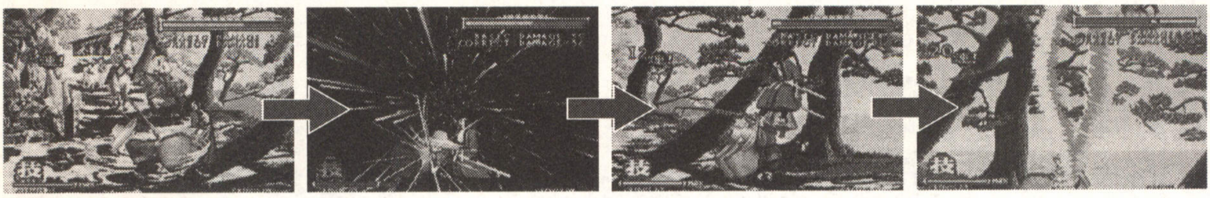
剑质共通 ◆重龟舞・地"→"玄武之咆吼

剑质共通 ◆空中重斩"→"吹飞蹴→+C)"→"CANCEL 龟笠/龟舞・天/玄武之咆吼/玄武之怒



“技”“极”剑质专用

◆重龟舞·地“→”玄武舞(打上流程)“→”玄武之咆吼

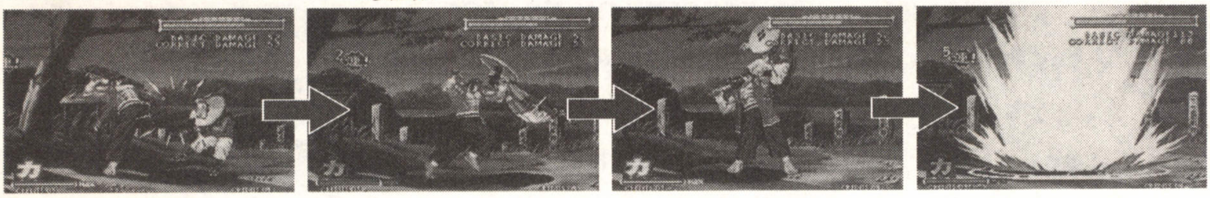




神崎十三

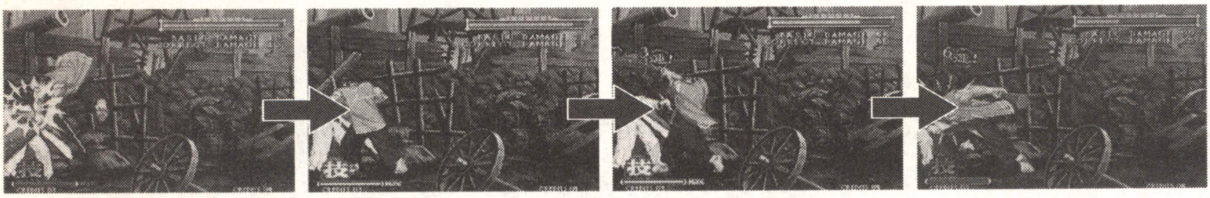
剑质共通

◆空中重斩“→”吹飞蹴(→+C)“→”CANCEL 瘦我慢“→”摔倒“→”蚌殴“→”刮目!“→”超激动!



“技”“极”剑质专用

◆空中重斩“→”A·B“→”CANCEL 岩碎“→”铁头



“技”“极”剑质专用

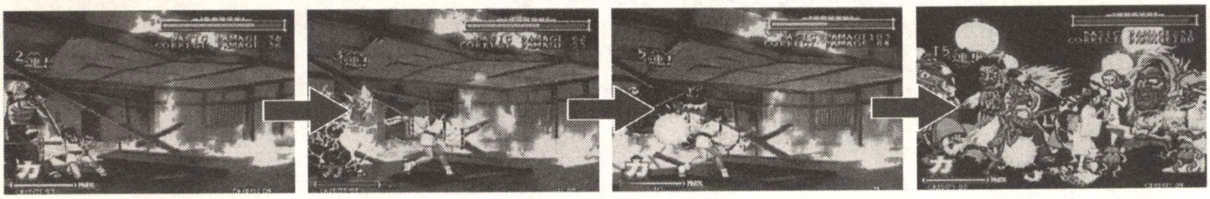
◆超鲜烈改善(略)自在大乱打“→”大胆不敌(略)惊愕火山弹



一条明

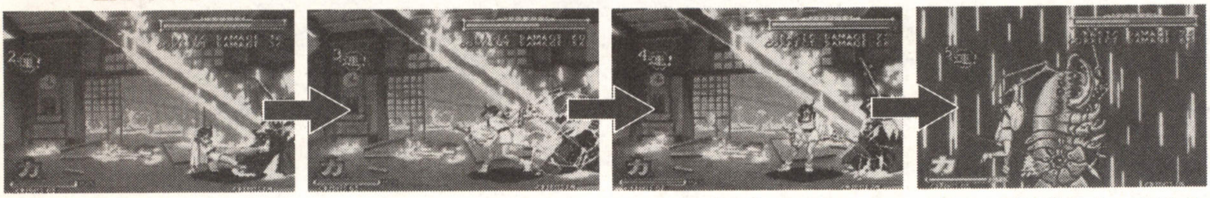
剑质共通

◆空中重斩“→”蹲下轻斩“→”符咒·唱闪(←+B)“→”吹飞蹴(→+C)“→”各种追打攻击



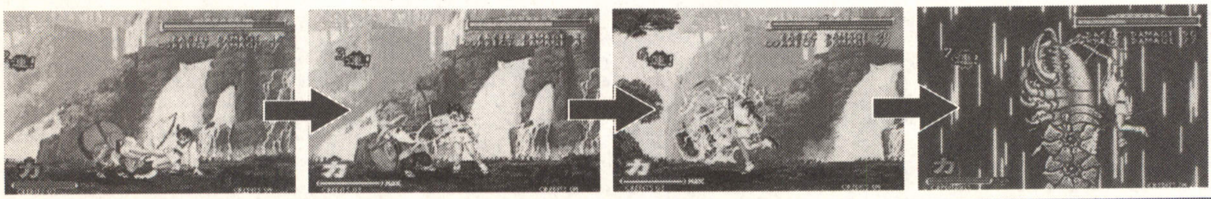
剑质共通

◆空中重斩“→”蹲下蹴“→”符咒·唱闪(←+B)“→”蹲下重斩“→”CANCEL 各种必杀技



“力”“极”剑质专用

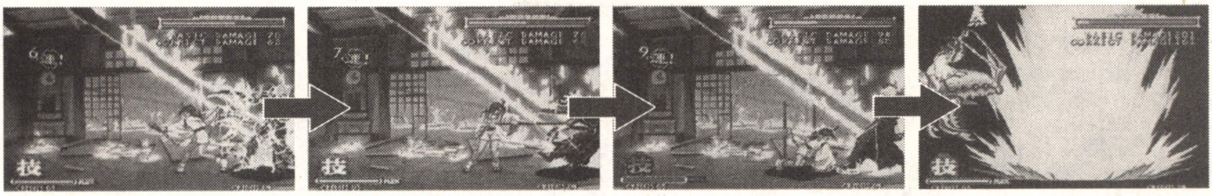
◆空中重斩“→”蹲下蹴“→”站立轻斩“→”CANCEL 天文·星之巡“→”天文·揭北辰“→”升华式神·六合



“月华之剑士 2”究极连续技大公开!!

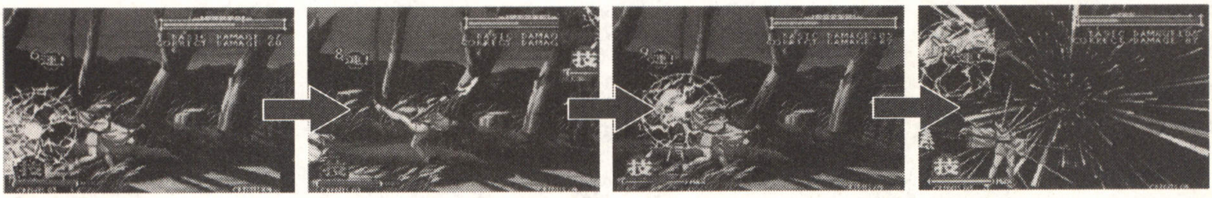
“技”“極”剑质专用

◆空中重斩“→”←+A・A・A・↓+B・←+B“→”A・B“→”CANCEL 式神・六合



“技”“極”剑质专用

◆对手于版边时，空中重斩“→”←+A・A・A・↓+B・←+B“→”A・→+C“→”各种追打攻击

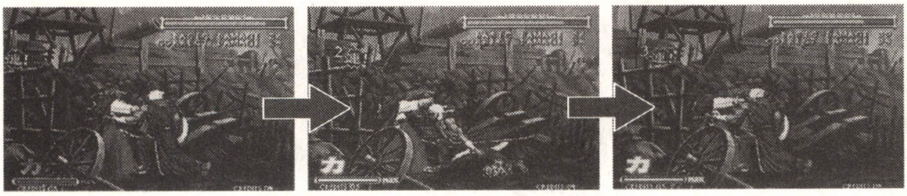




骸

剑质共通

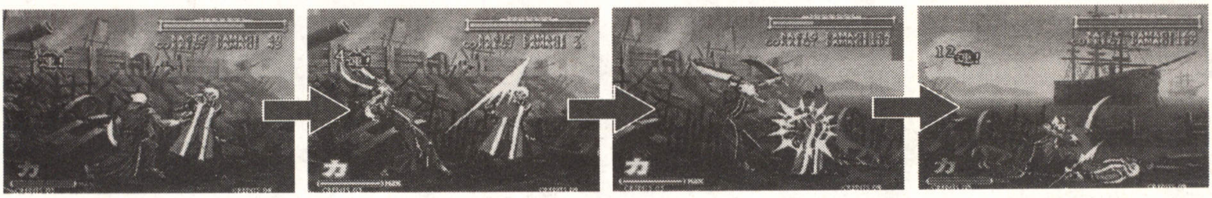
◆近距离轻斩(←+A)“→”DASH 近距离轻斩(←+A)“→”DASH 近距离轻斩(←+A)……



幕末浪漫第二幕 月華の剣士

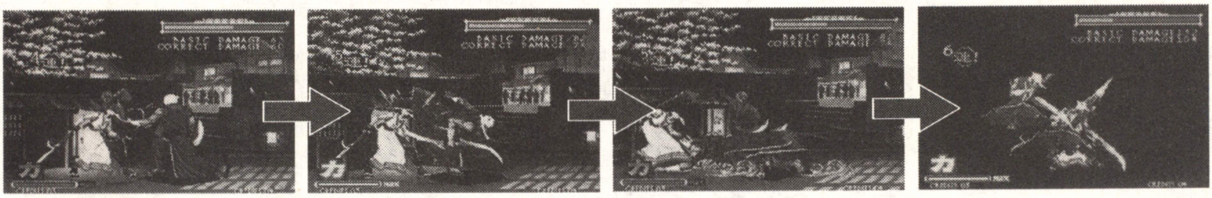
剑质共通

◆空中重斩“→”近距离轻斩(←+A)×1~2“→”站立重斩“→”CANCEL 轻 斩肉慊䶄“→”DOWN 攻击“→”脏物探



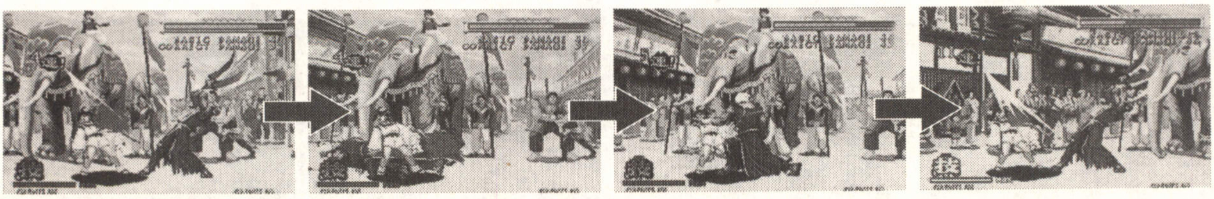
“力”剑质专用

◆空中重斩“→”近距离轻斩(←+A)×1~3“→”吹飞蹴(→+C)“→”CANCEL 地舐滑“→”迷凶死衰・凶肌



“力”剑质专用

◆←+A・A・A・B“→”CANCEL 地舐滑“→”←+A・A・A・B“→”CANCEL 地舐滑……

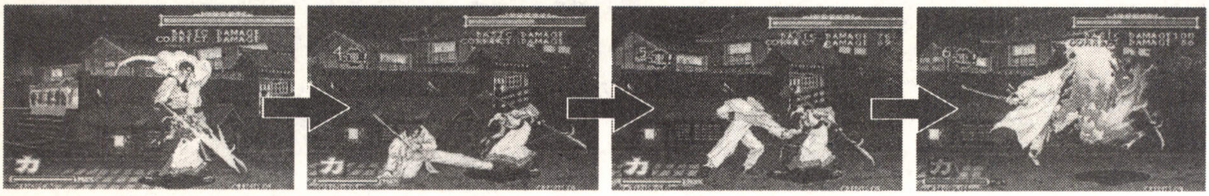


“月华之剑士 2”究极连续技大公开!!

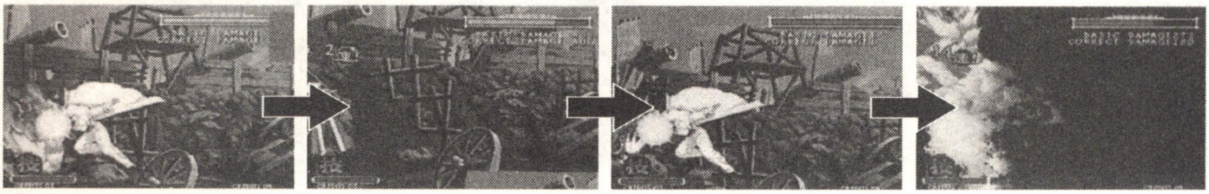


嘉神 慎之介

剑质共通 ◆空中重斩“→”蹲下蹴×1～4“→”近距离轻斩(←+AC同按)“→”CANCEL各种必杀技



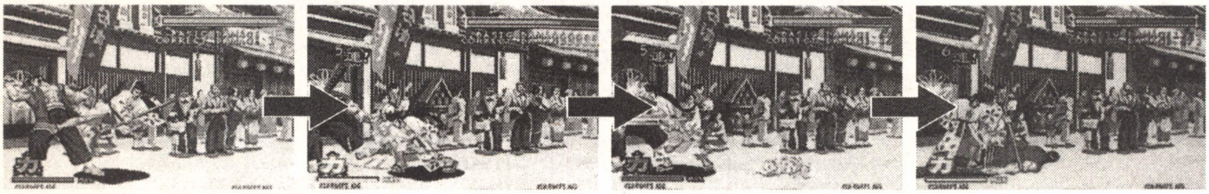
剑质共通 ◆降炎袭(空中HIT)“→”CANCEL图南鹏翼“→”降炎袭“→”红莲朱雀





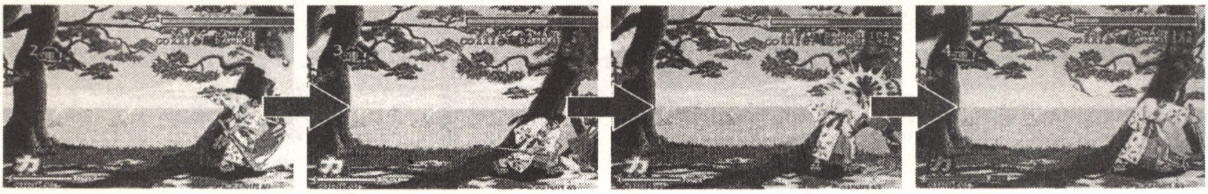
天野漂

剑质共通 ◆空中蹴“→”蹲下轻斩×1～4“→”CANCEL重雀刺

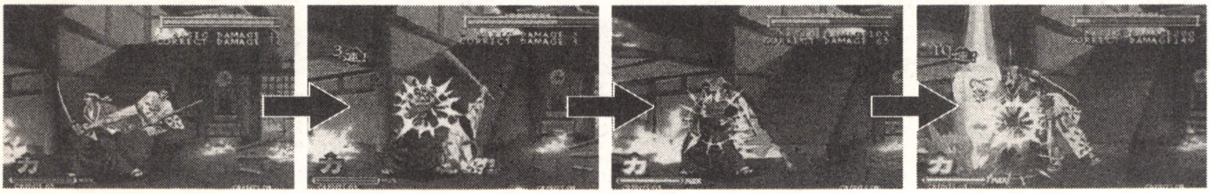


剑质共通 ◆必至“→”蹲下轻斩(“→”CANCEL雀刺/桂马之高上)/桂马之高上/居飞车穴熊“九手诘”(“→”穴熊之裤)

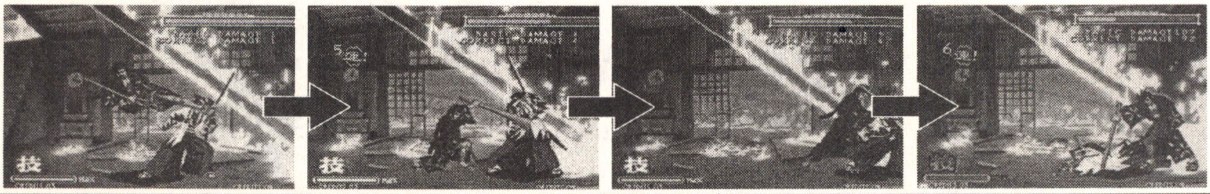
剑质共通 ◆对手于版边时,必至“→”蹲下轻斩“→”将棋倒“→”DOWN攻击



“力”剑质专用 ◆空中蹴“→”蹲下重斩(2 HITS)“→”CANCEL桂马之高上/雀刺(“→”升华盘上此之一手“金”)



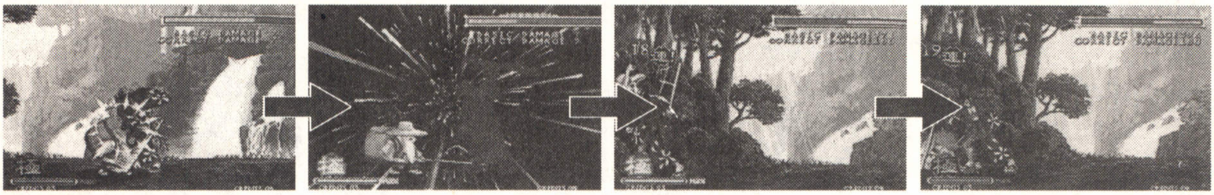
“技”“极”剑质专用 ◆空中蹴“→”←+A·A·A·↓+B”→”CANCEL雀刺



“月华之剑士2”究极连续技大公开!!

"技""极"剑质专用

◆必至～诘!"→"远距离重斩(→+B)/纸鸢金(下段流程)

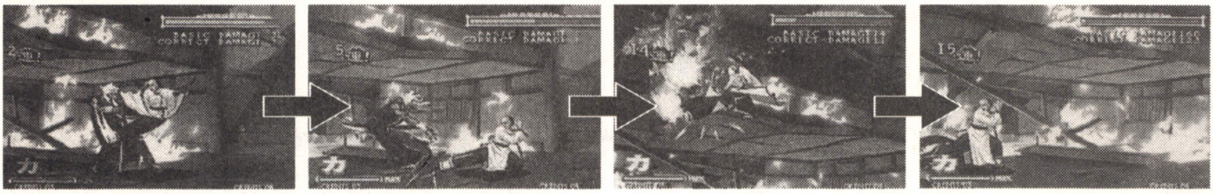




李烈火

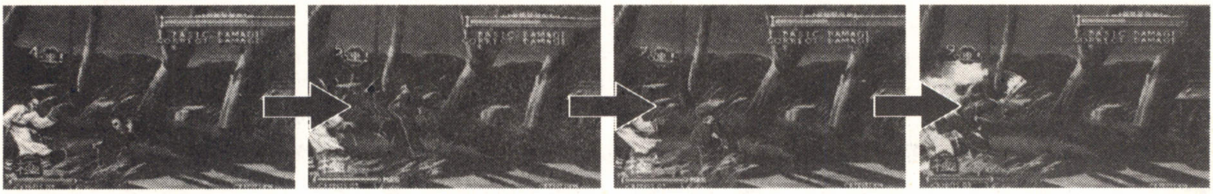
剑质共通

◆空中重斩"→"蹲下蹴×1～3"→"CANCEL龙槌旋×("→"DOWN攻击)/炎扇翔("→"凤落踵)/炎龙摆尾("→"狮子咆吼)



剑质共通

◆空中重斩(→"蹲下蹴×1～3"→"站立重斩"→"CANCEL各种必杀技/连杀斩衍生

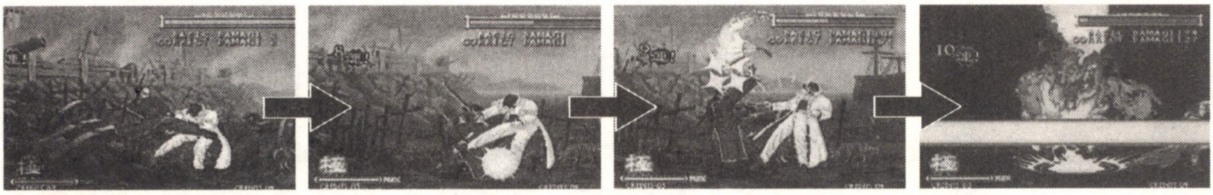


剑质共通

◆站立重斩"→"龙碎落"→"重炎龙摆尾"→"狮子咆吼

"技""极"剑质专用

◆空中A·C"→"←+A·A·A·B·↓+C·↓+C"→"CANCEL奥义,炎龙缠身

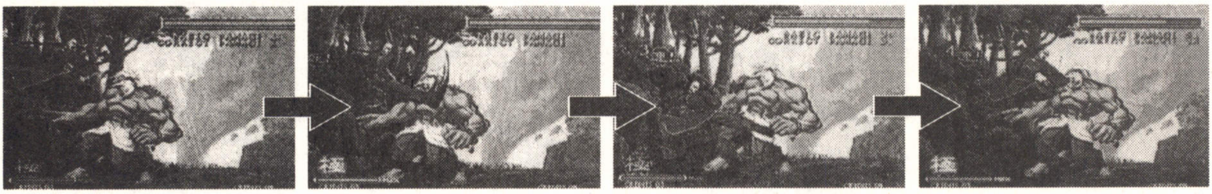


"技""极"剑质专用

◆对手于空中时,空中轻斩×α"→"CANCEL龙翔旋×2"→"DOWN攻击

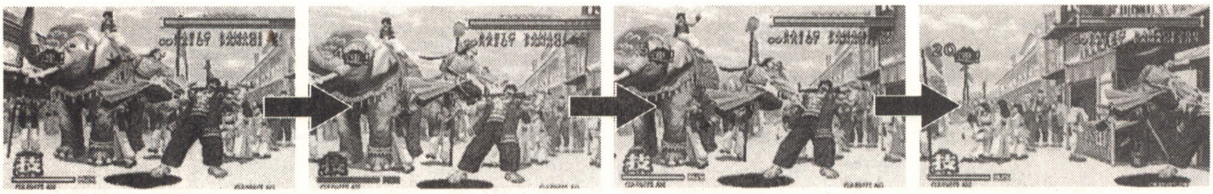
"技""极"剑质专用

◆上升小跳A·B(1 HIT)·C"→"上升小跳A·B(1 HIT)·C"→"上升小跳A·B(1 HIT)·C……



"技""极"剑质专用

◆上升小跳A+C·A+C·A+C"→"上升小跳A+C·A+C·A+C"→"上升小跳A+C·A+C·A+C……



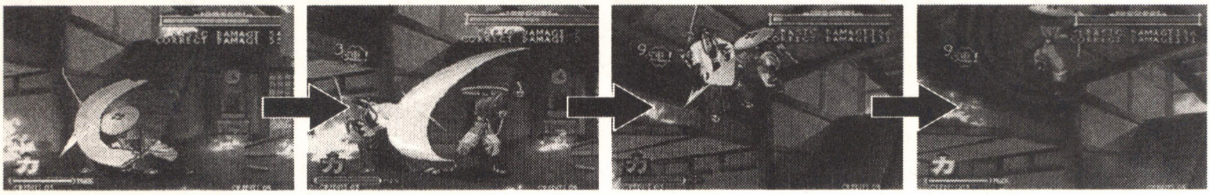
"月华之剑士2"究极连续技大公开!!



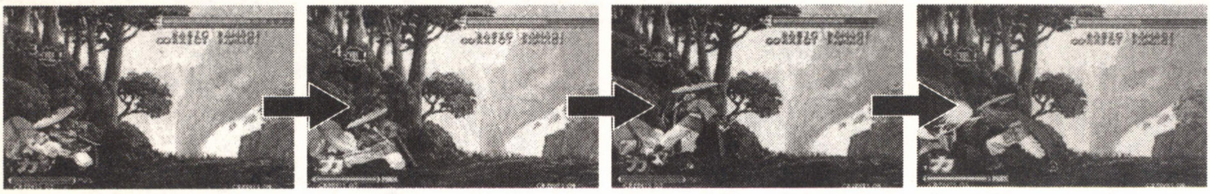
斩铁

剑质六通 ◆对手于版边时,空中轻斩(A+C)连打…… 剑质六通 ◆对手于版边时,流影刃(JUMP CANCEL)×α

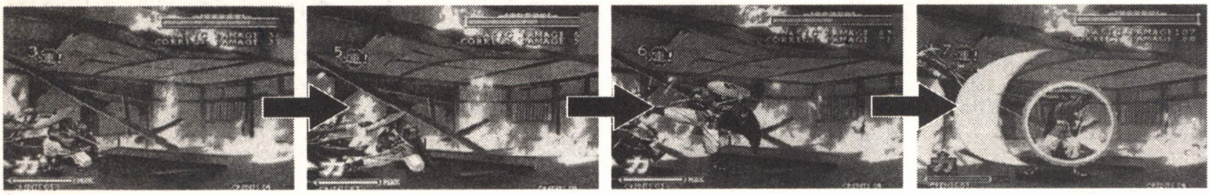
"力"剑质专用 ◆空中重斩"→"站立重斩(→"流影刃"→"空中轻斩(A+C)×1~8"→"天魔落



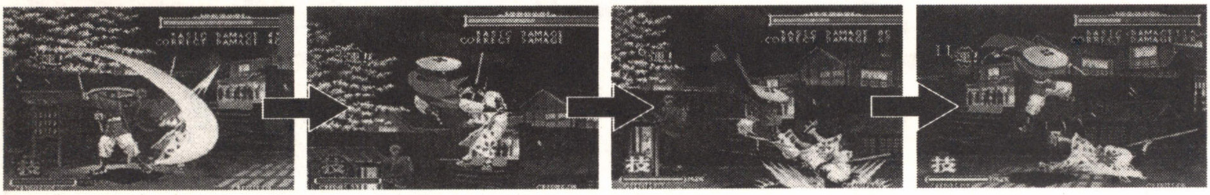
"力"剑质专用 ◆空中重斩"→"蹲下轻斩×2"→"蹲下蹴"→"站立蹴"→"气孔炮"→"升华 断钢刃



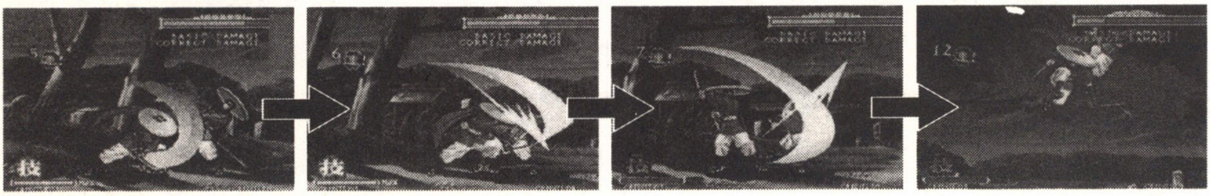
"力"剑质专用 ◆空中重斩"→"蹲下轻斩×2(→"蹲下蹴×2"→"吹飞蹴(→+C)"→"断钢刃



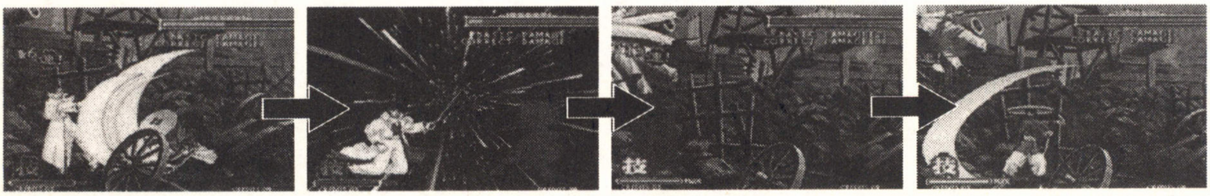
"技""柩"剑质专用 ◆空中重斩"→"蹲下蹴×1~2"→"流影刃"→"起跳重斩"→"↖+C"→"CANCEL 天魔脚"→"骸缝×2



"技""柩"剑质专用 ◆空中重斩"→"←+A·A·A·B"→"影法师"→"霞斩(1 HIT)"→"CANCEL 流影刃"→"空中轻斩(A+C)×~8"→"天魔落



"技""柩"剑质专用 ◆空中重斩"→"←+A·A·A·B"→"断钢刃"→" 螂双刃(打上流程)"→"流影刃(JUMP CANCEL)×α"→"断钢刃

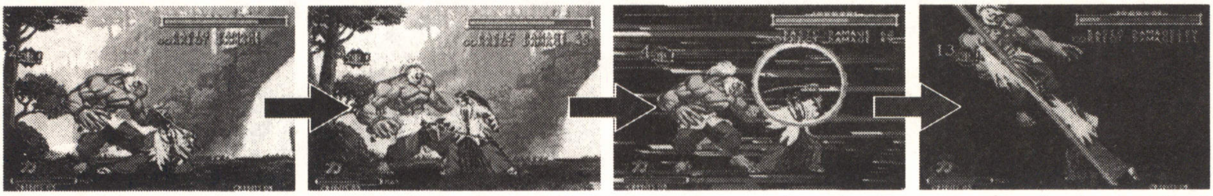




真田小次郎

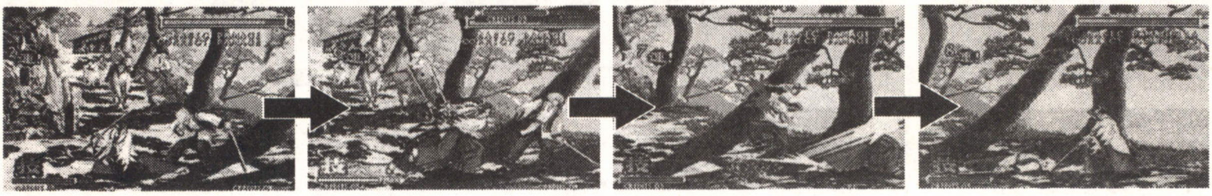
"力""极"剑质专用

◆空中重斩"→"蹲下蹴"→"近距离轻斩(← +AC 同按"→"CANCEL 无明剑(1段)"→"升华无明剑·赞



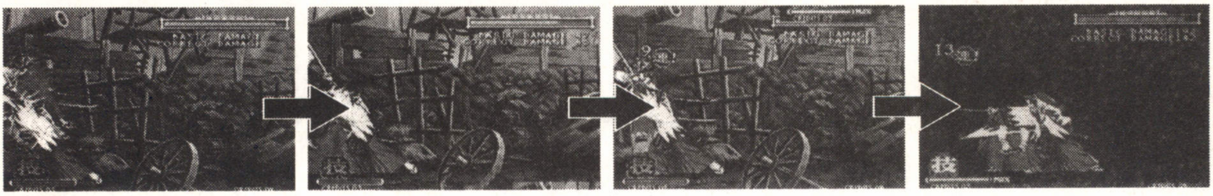
"技""极"剑质专用

◆空中重斩"→"蹲下蹴"→"← +A·A·A·↓ +B"→"CANCEL 瞬尘"→"翔尾闪"→"DOWN 攻击



"技""极"剑质专用

◆散华(空中 HIT)"→"百舌连斩"→"散华"→"无明剑·赞

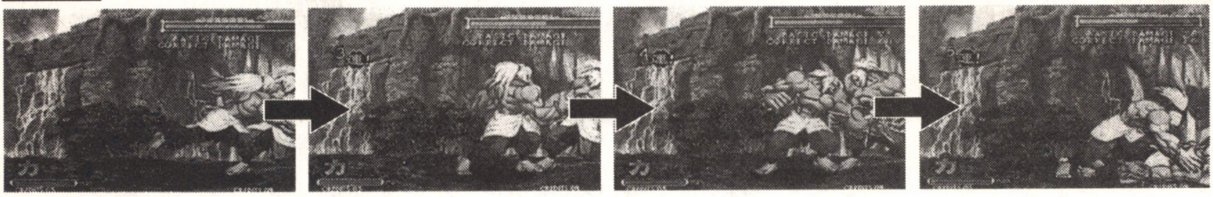




直卫示源

剑质共通

◆空中重斩"→"近距离轻斩(← +A) ×1～2"→"站立轻斩"→"CANCEL 金刚碎/翡碎(A 键)

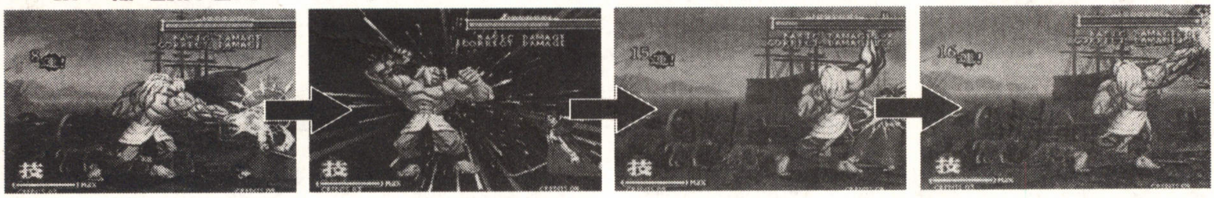


剑质共通

◆空中重斩"→"站立重斩"→"CANCEL 轻 白虎爪(→"升华 暴虎冯河"→"勇往迈进

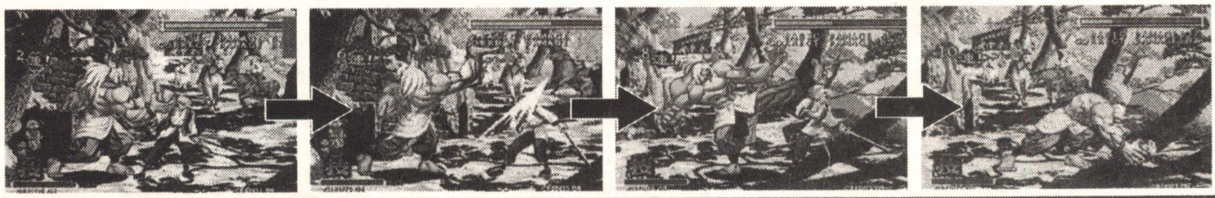
"技""极"剑质专用

◆对手于版边时,烈炮吼(→"拔山倒河(打上流程)"→"CANCEL 绝炮吼



"技""极"剑质专用

◆空中重斩 "→" 近距离轻斩 (← +A) ×1～2"→" A·A·B"→" CANCEL 白虎袭 (2段) "→"CANCEL 绝炮吼

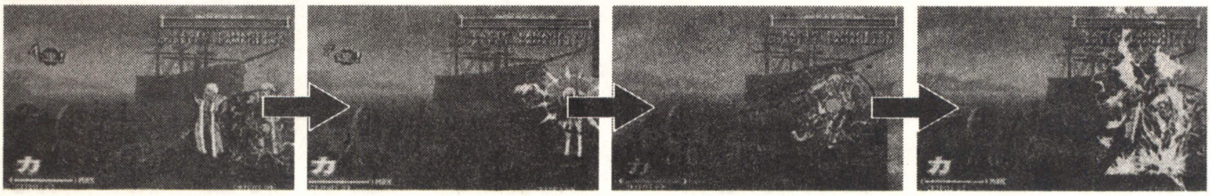


"月华之剑士 2"究极连续技大公开!!

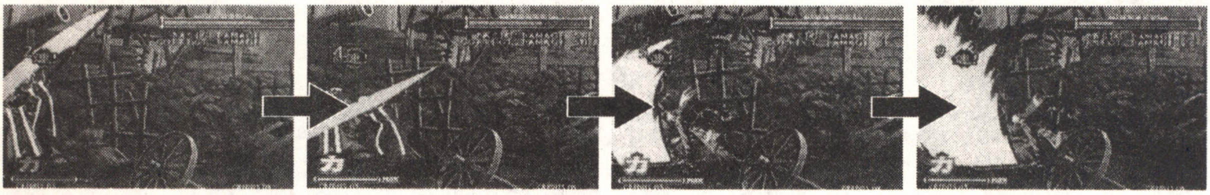


刹那

剑质共通 ◆无铭(伍)或(极)发动后·无铭(伍之追)×1～4“→”各种追打攻击

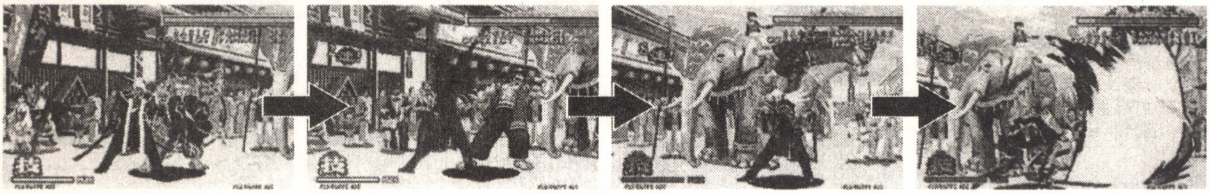


“力”剑质专用 ◆空中重斩“→”站立重斩“→”CANCEL 无铭(壹)“→”升华 无铭(绝)



“力”剑质专用 ◆无铭(极)发动后,空中重斩“→”吹飞蹴(→+C)“→”CANCEL 无铭(极之追)/无铭(伍之追)×4

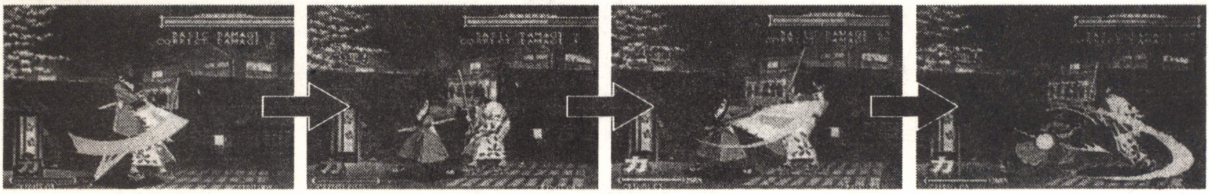
“技”“极”剑质专用 ◆无铭(伍)发动后,无铭(伍之追)“→”CANCEL 无铭(灭)(打上流程)“→”无铭(绝)





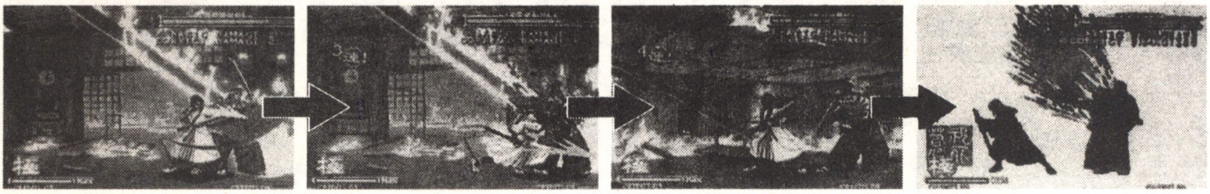
高嶺响

剑质共通 ◆空中重斩“→”近距离轻斩(←+A)×1～4“→”站立轻斩“→”远间斩也

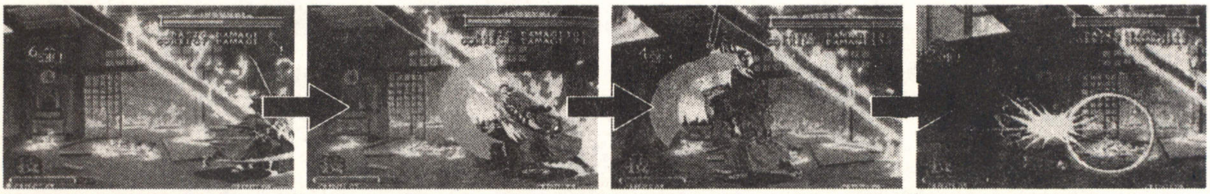


“力”剑质专用 ◆空中重斩“→”蹲下蹴“→”近距离轻斩(←+A)“→”蹲下重斩

“极”剑质专用 ◆对手于版边时,空中重斩“→”A·↓+B“→”畏死之心也



“技”“极”剑质专用 ◆空中重斩“→”←+A·A·A↓+B“→”CANCEL 近寄斩也“→”居合也“→”越尸而行也“→”发胜神气也



“月华之剑士 2”究极连续技大公开!!

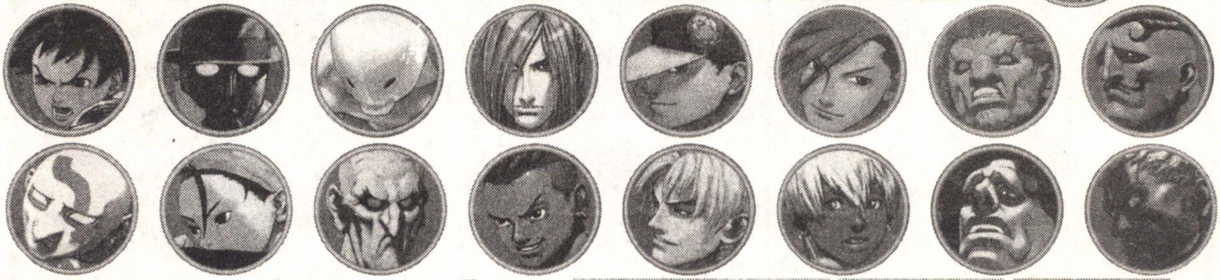
设定资料 VOL. 2

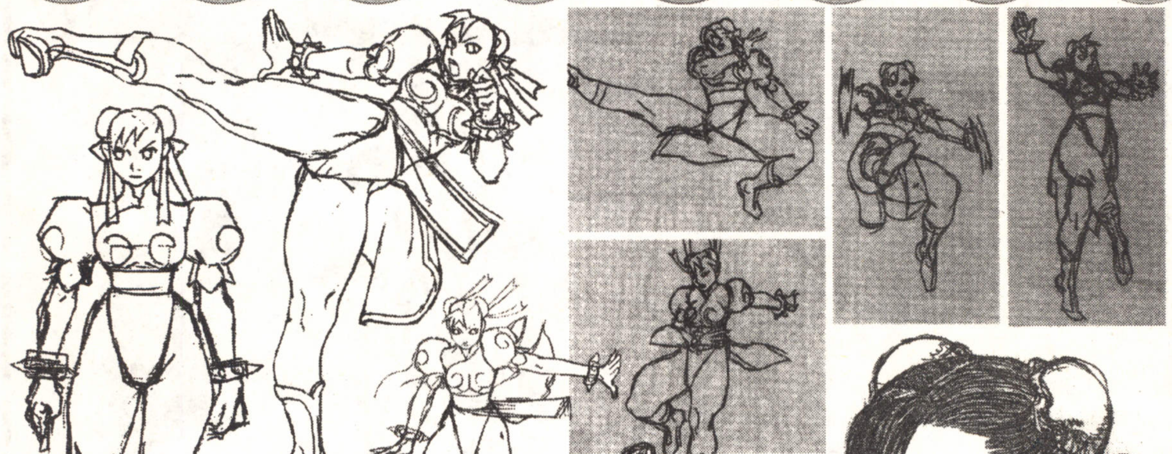
街头霸王Ⅲ～第三打击

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

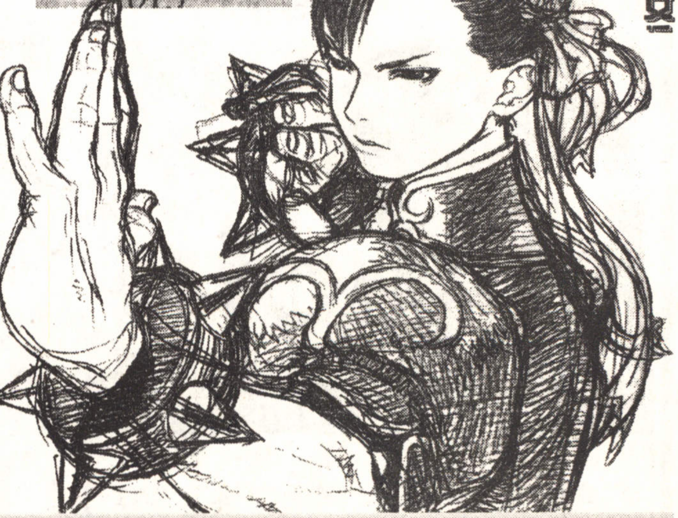


著名街机角色背景资料完全公开!







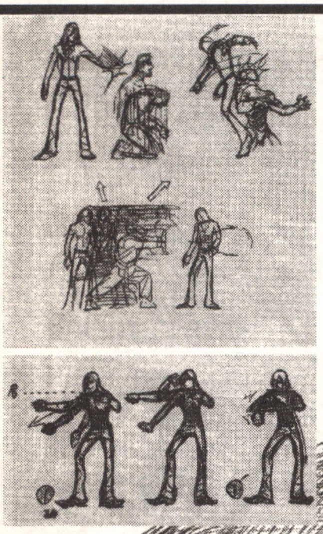


Chun-li

春丽(CHUN－LI)

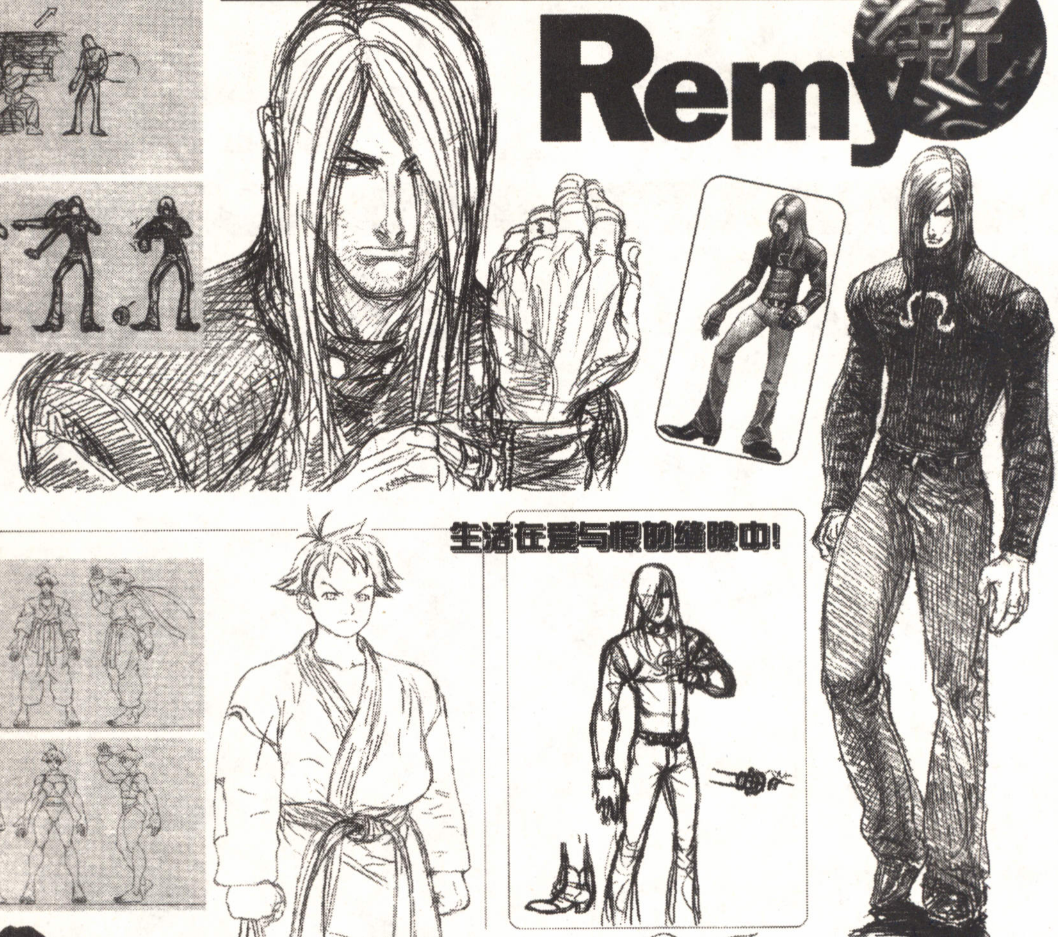
春丽本来已远离了战斗，但事件突然发生了。教室中的孩子突然消失了，为了寻找其去向，春丽决定再回到战斗的舞台。

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE GRAPHIC ARTS



雷米(REMY)

有反抗的家伙，就要将其打倒，银发下的瞳孔，一瞬间闪烁出疯狂，年轻的心已沉入黑暗中。复仇的宴会即将召开……







诚(MAKOTO)

著名空手道场“龙胆馆”过去的繁荣一去不复返了，独生女 MAKOTO 向父亲传下的道服发誓：“我要再一次让我们成为最强者!”

新 Q



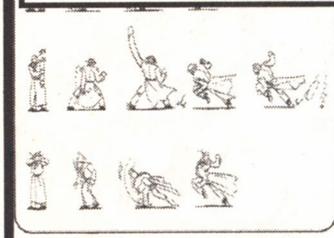
尼克罗(NECRO)

受到组织的追击，尼克罗和艾菲从无休息之日。他们在黑暗中逃跑，藏身于偏僻之地，但仍有邪恶之手出现在面前。但尼克罗相信，他总有一天会得到“真的自由”。

生化武器!

Q

“现在还不能承认，虽然我们有这种能力，但他的存在现在还不能得出肯定的答案。”(CIA长官理查德·鲍格曼)



同谜一般存在的人物!

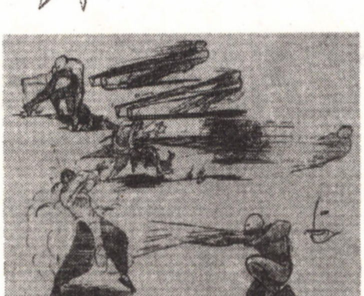






恐怖的杀人机器!





新 Twelve

十二(TWELVE)

吉尔组织造出的究极人型杀戮武器，有自由变化的生物身体，是尼克罗的强化改良完成型，它追击目标时会令对方陷入彻底的绝望。



隆(RYU)

经过无数的战斗，与无数对手交过手的隆，至今仍热衷于寻找成为“真正格斗家”的路，他从不迷惘，在心中指引他的是与新的强者相见的自信。

肯(KEN)

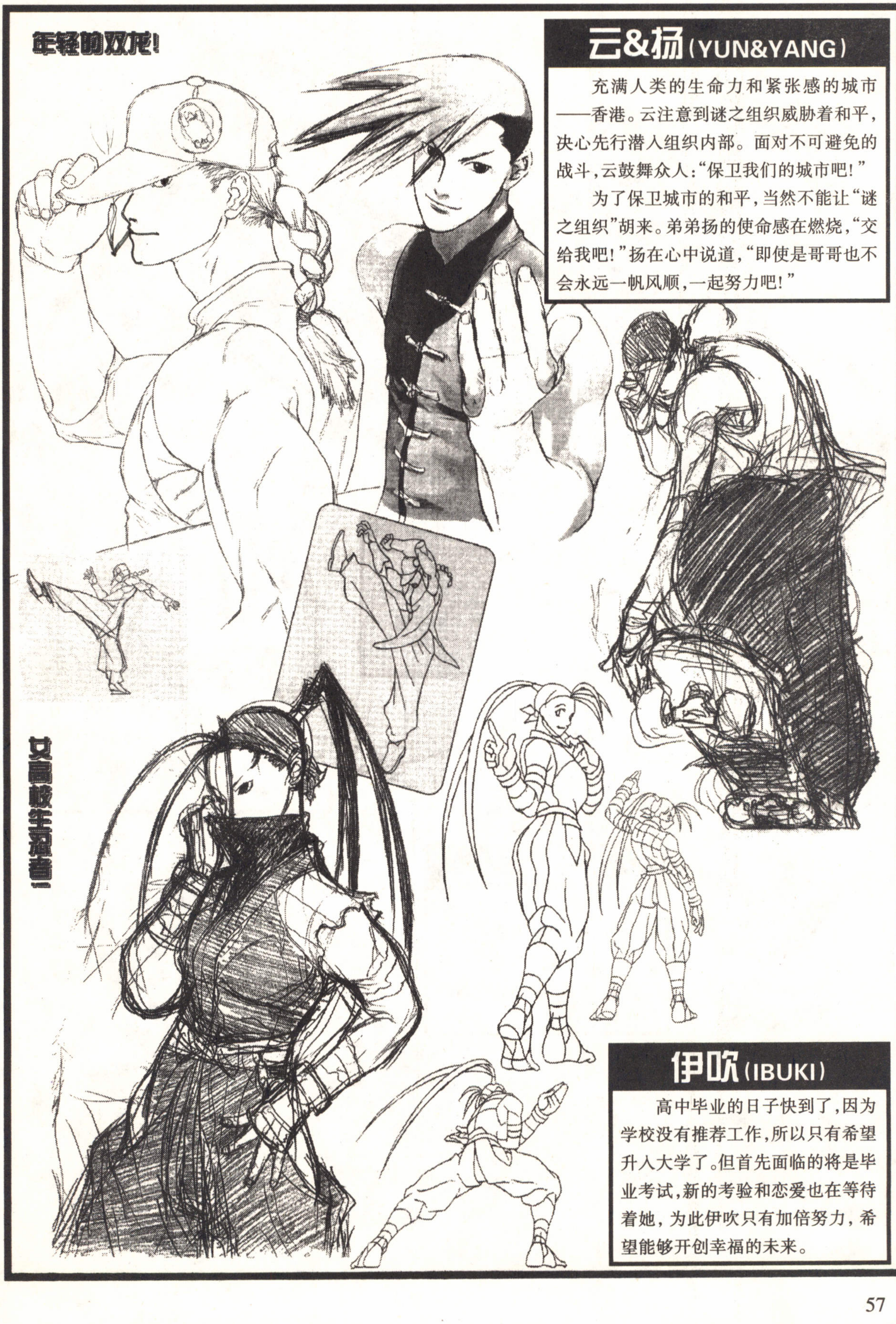
为了参加格斗大会肯日夜努力，养精蓄锐。久未与相称的对手战斗，似乎连本领也生疏了，正在此时，他听到“谜之组织”的传说，这使肯的眼眸中又恢复了炽烈的战斗之炎。

西恩(SEAN)

西恩马上就要出场格斗选手赛了，但师父肯却说：“你的实力只会自取其辱。”不管怎样，西恩只想真正领会肯说过的“自己的风格!”

仙术怪老(ORO)

“无聊!”ORO 的无聊已达到极限。虽然只有年轻战士成为弟子，但仍然无法消除战斗的欲望。某日，引人注意的传言进入耳中，“谜之组织中有精通拳法的人……那么我就去玩玩吧!”



云&扬(YUN&YANG)

充满人类的生命力和紧张感的城市——香港。云注意到谜之组织威胁着和平,决心先行潜人组织内部。面对不可避免的战斗,云鼓舞众人:“保卫我们的城市吧!”

为了保卫城市的和平,当然不能让“谜之组织”胡来。弟弟扬的使命感在燃烧,“交给我吧!”扬在心中说道,“即使是哥哥也不会永远一帆风顺,一起努力吧!”

伊吹(IBUKI)

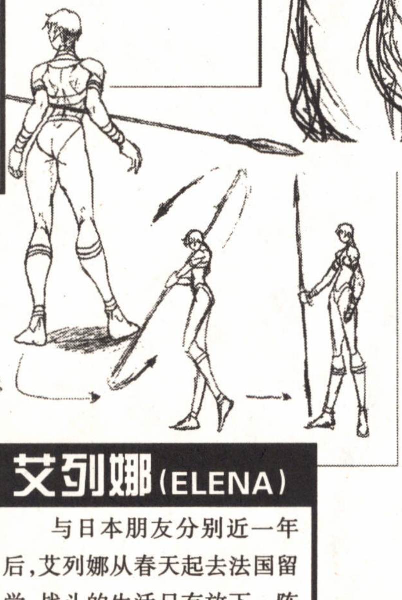
高中毕业的日子快到了,因为学校没有推荐工作,所以只有希望升人大学了。但首先面临的将是毕业考试,新的考验和恋爱也在等待着她,为此伊吹只有加倍努力,希望能够开创幸福的未来。





休柯(HUGO)

在前战中获胜后，谁都对休柯敬而远之。没有比赛的日子中，经理提出“新军团的设立寻找强者”的建议。于是，他又接受了新的挑战。



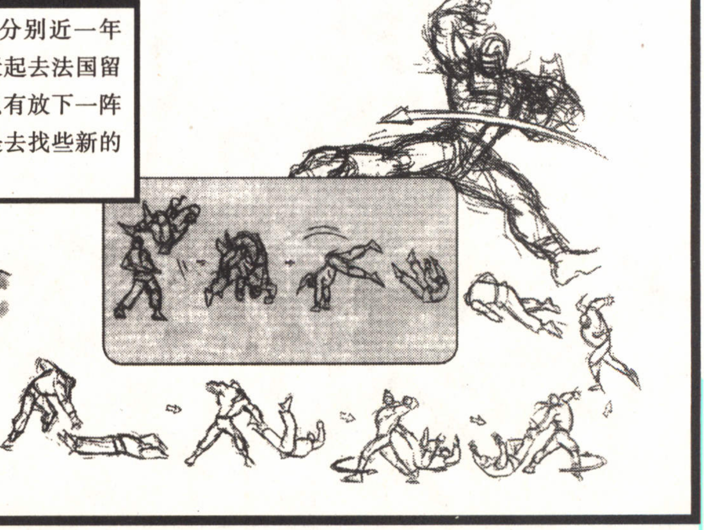
阿列克斯(ALEX)

阿列克斯深知与世界强者战斗的可怕，但却抹不去心中狂野的冲动。在与高手对决的想法驱使下，他又一次外出寻找新的敌人。



艾列娜(ELENA)

与日本朋友分别近一年后，艾列娜从春天起去法国留学，战斗的生活只有放下一阵了，她在想：“不是去找些新的朋友吧！”



反叛的使徒

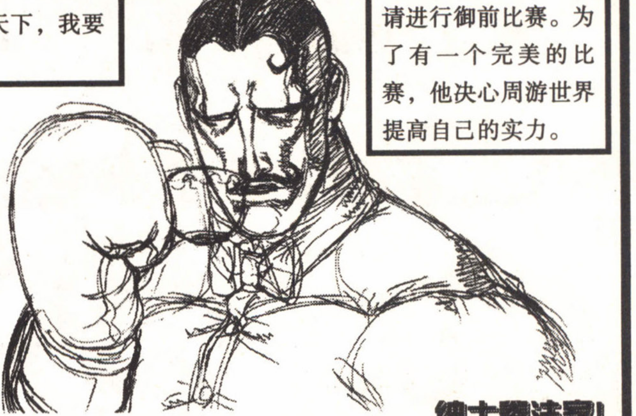
尤因(URIEN)

尤因实现了野心并建立起新组织,但他并不满足。组织的高位仍属于“天常”吉尔。“我才应君临天下,我要用绝望制裁你!”

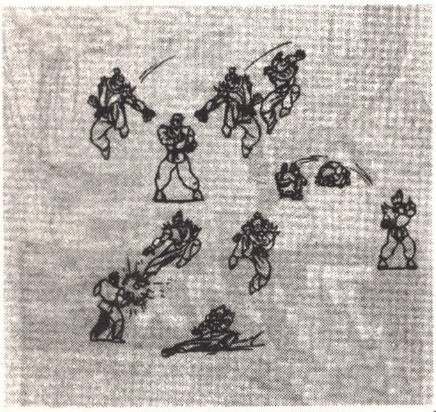


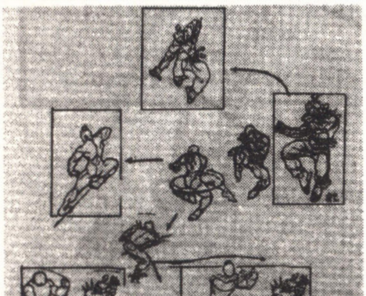
杜德利(DEDLEY)

成为冠军,又被授予了“SIR”的称号的杜德利,受王室邀请进行御前比赛。为了有一个完美的比赛,他决心周游世界提高自己的实力。



绅士拳法家!







拳法的达人

豪鬼(HUGO)

拳之霸者——豪鬼,他心怀战斗的执着,背负着无数亡者的灵魂,为求强者在黄泉与现世间徘徊。“谁来打败我!”他如厉鬼般的嘶吼令所有人心寒胆颤。



角色专访 VOL.2

御明方守矢

月华之剑士2

著名街机角色背景资料完全公开！



角色档案

使用道具：月光
讨厌：无
喜好：无
趣味：无
宝物：无
家族构成：义父/概世(故人)、义弟/枫、义妹/雪
武器：刀『月の桂』
流派：活杀逸刀流
利腕：左腕
体重：16贯目
身高：5尺9寸
年龄：23岁
生日：天保12年9月23日



▲伤害力极大的超必杀技。

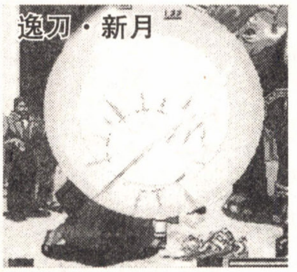


▲突进系乱舞技。

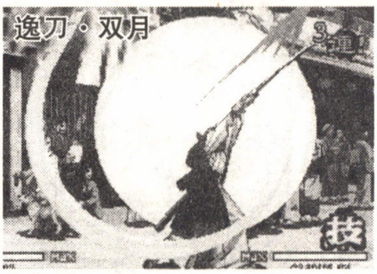
必杀技



▲有上中下段的变化，十分实用。



▲守矢非常实用的对空技。



▲「技」时所使出的招术。



▲「力」时所使用此招术时可击中对手2 HITS，并可将其击飞到空中，属于升华可能技。



▲「技」时使用此招术可以对手造成3 HITS，并可将其击飞到空中，可以进行追打。



▲踏前使出的招术，其攻击距离十分长，具有突袭的效果，战斗中实用性较高。



▲这是胜利的第一种姿式，守矢将爱剑『月之桂』抱在胸前，神情十分冷静。



▲这是胜利的第二种姿式，守矢双手抱在胸前，似乎是在思考什么。



▲这是平局后守矢的姿式，他将爱之剑『月之桂』当作拐杖般支撑身体，有几分沮丧。



关于御名方守矢的背景分析介绍!

御名方守矢的幼年时代

守矢出生的御名方家本是名门望族，但他出生后不久，御名方家就没落了。之后，守矢被慨世收留，开始学习真正的剑术。

守矢从小就少言寡语且为人冷漠，最能表现其性格的情节是慨世拾到守矢时的一段，两人间完全没有对话，但从次日起守矢就开始在慨世处的学习。总之，他是个孤僻冷傲的人，这样独特的个性，也使得他日后的剑法有着与众不同的力量!



另外他非常会寻找事物的诀窍，无论干什么都会超过别人。当玄武翁拜访慨世时，见到守矢学习的样子后大吃一惊，认为发现了天才。此外，他在指导义弟枫的剑术，或教别人事情时也经常可发挥出杰出的才能。

慨世死后进行旅行

守矢 17 岁时，发生了改变其命运的事件，这就是慨世的死。杀死慨世的凶手是继承了朱雀之力的嘉神慎之介。最先到达事件现场的是守矢。

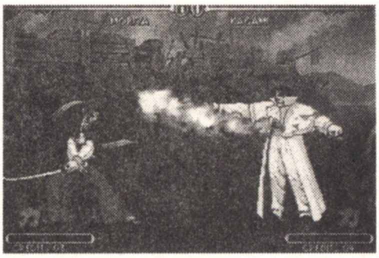


守矢赶到现场时，慨世正奄奄一息，他留下了“报仇”的遗言。正在这时，更可悲的事件发生了。枫和雪两人也赶来了……见到了现场的枫，误以为是守矢杀了养女，而守矢并没有进行解释，而是从此踏上了孤独的旅途。

具有因缘的人际关系

与守矢具有因缘的人物，虽然在故事中没有主多的表现，但人数却有 4 位之多。

头一个就是嘉神慎之介，第一作“月华剑士”中，他杀死了慨世，又因为机缘巧合而让枫对守矢产生了误解，因而因缘很深。在某种意义上，他比黄龙（复活了的慨世）更重要。我们在“月华第二幕”的结局中可以看到，作为黄龙的慨世自己要报仇而从地狱归来。



另外守矢的义妹雪和义弟枫与他也有很深的关系。虽然“二幕”中他们的接触较少，但对于二人来说，守矢永远是可信赖的义兄。

ONE POINT LESSON

拔刀术

拔刀术简单地说就是“刀的使用方法”。在“月华”系列中，使用日本刀的人物因门派而各异，但都是作用巧妙的技与力来战斗的。

另外，守矢使用的活杀逸刀流是加入了居合流类型的拔刀术，特别是逸刀・胧和十六夜月华这二招，表示出很强的居合流色彩。

实际上拔刀术的历史很久，可追溯到室町时代，到了明治维新时期，产生了各种流派，并作为武术而得以发展。但当明治政府公布“废刀令”后，其发展势头衰落。现在只作为作剑道类的体育运动，在日本民间流传。



相关人物



枫

最先是他错认为守矢杀死了慨世，在此事件发生前，他一直如同哥哥般崇拜守矢。



雪

与守矢同样被慨世拾到的义妹，对守矢有浅浅的爱意。

慨世（黄龙）

带领守矢、雪、枫三人学习剑术的养父。在与嘉神的战斗中失败。被守矢发现时他还有一口气，大“月华第二幕”中复活。

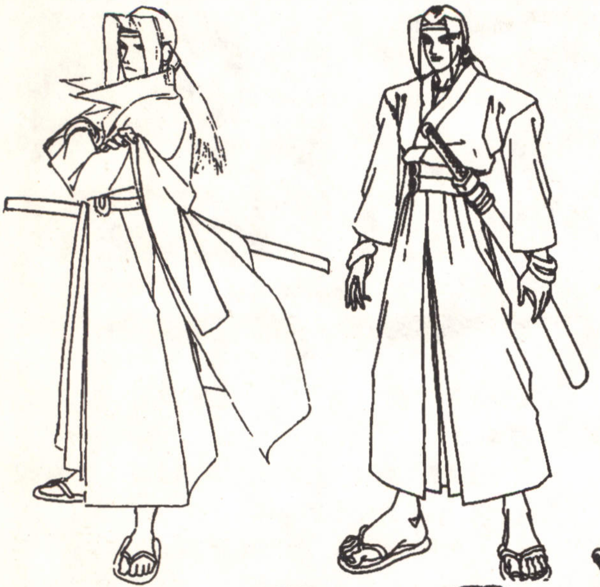
嘉神慎之介

他杀死了慨世。慨世死后，守矢一边修行一边追击他。在一切真相大白之后，又遭到枫的追击。

玄武翁

相当于慨世与嘉神师父的人物，见过幼时的守矢，当时曾惊叹发现了神童。

御名方守矢的设定资料！



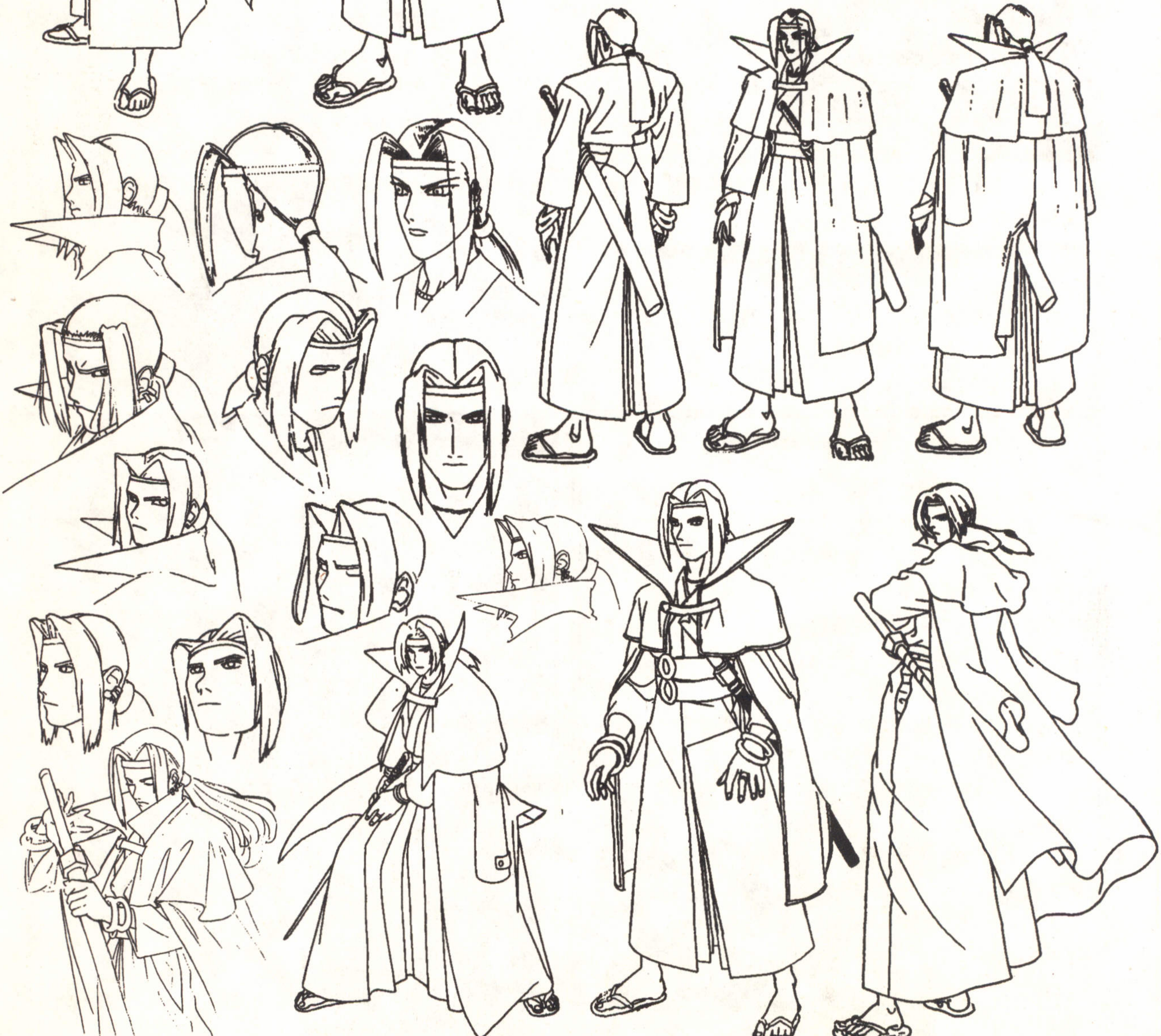
设计者的采访

时代设定为幕末，所以在设计包括守矢在内的人物时，我们做了西洋风格的调整。最后枫和守矢就变成了现在的样子(嘉神完全是洋装)。

设计本身考虑了点绘方法以表现守矢的特征，除了大衣外，还有许多的饰物。在“月华第二幕”中耳环的设计改变了，追加了戒指。

另外，守矢的必杀技“月龙”可参考山崎的へビ使。步月给人一种“人工机器人○△9”的加速装置的印象。

守矢是我担当设计的人物，也是最下功夫的人物。今后请大家多多关注他，并出色地使用他。



THE KING OF FIGHTERS'97

片尾欣赏

VOL. 4

格斗之王'97

带你回顾“格斗之王'97”的片尾情节！

神秘的大蛇一族显露真面目

『格斗之王’97』大会直到决胜战终了后也没有事件发生，但在举行优胜者颁奖仪式时，却出现了与前次大会相类似的凶兆……这一切都是由大蛇之血所引发的。大会中既有正义的使者，也有邪恶的力量，而正邪双方的胜负将直接关系到人类的存亡。面对着自古以来的宿命，斗士们勇敢地向命运发起了挑战，但等待他们的却是有史以来最强的对手……

又过了一年，新的世界格斗大会开始了……

随着“格斗之王'96”大会的结束，当时事件的真相被作为恐怖事件而掩盖起来，真相并未为外人所知。

究竟是什么人在背后策划一切，他们的目的又是什么呢？

但不管发生了什么，“格斗之王'96”大会依然是很成功的。所以世界各地格斗家对大会的热情一直未减。1997年，因为有巨大企业的支持，人们热切盼望的“格斗之王'97”大会召开了。

在决定召开大会的同时，格斗家们集结在了各个预选场地，他们有的为了证明自己的力量，有的则为了名声和财富，总之大家各自抱着不同的目的而向着最终的舞台走去。

经过激烈的预选赛，真正的强者脱颖而出。观众们对此次的大会寄予厚望，希望能够看到更为激烈的场面。

举世瞩目的“格斗之王”大会的桂冠究竟会为哪个队所有呢？大会上又是否会发生上次那样的事件呢？神秘的大蛇一族此次又是否会显露其真正的面目呢？人们带着各种疑问和期待来到了大会现场……



▲在优胜者颁奖仪式上，八神庵独自在低语，突然，他开始吐血……



▲「是大蛇，我不会受你们的血支配！」八神庵试图与自己的血之宿命做抵抗。



▲因为是与大蛇一族结下血之契约的八神家的后裔，所以即使是庵也无法逆转命运。



▲仪式举行的过程中，黑暗的力量突然袭击了列欧娜。两亲被杀的可怕记忆复苏了……

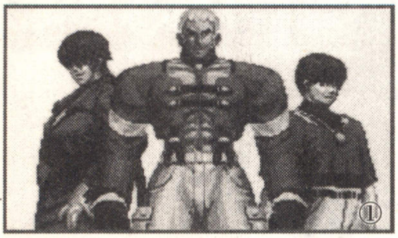


▲脑海中浮现出高尼茨的话：「觉醒吧，继承八杰集之血的列欧娜！」。



▲暴走的列欧娜开始攻击大会的优胜者们。

大蛇一族显露其真面目！与社等人展开激战……



①在优胜者面前出现了三个人，他们与上次大会中的总BOSS高尼茨一样，都属于大蛇八杰集。
②七枷社缓缓将大蛇一族的企图告诉给优胜者们，其外貌也逐渐变为大蛇族的样子。
③因为大会现场集结了许多实力相近的格斗高手，因此对于收集能量的七枷社等人来讲，此处是最好的令大蛇复活的场所。
④为了收集更多的能量来让大蛇复活，社提出与优胜者们进行战斗。于是，真正的恶战展开了。

不光是大蛇之血引起的暴走那么简单，在优胜者面前出现了三个陌生的人。这是本届大会中首次登场的新队伍，社、莎米、克里斯。他们参加大会的真正目的是什么呢?







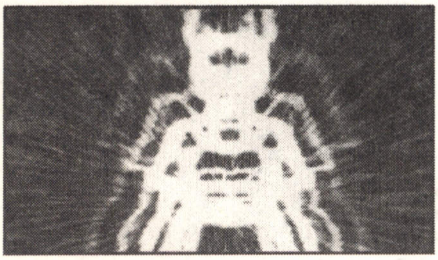
大蛇醒来，最终决战展开！



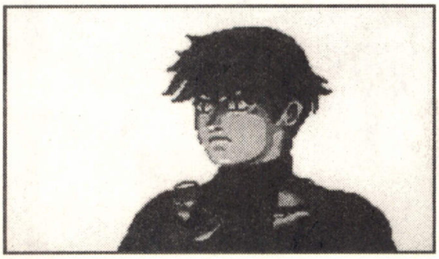
◀七枷社等人被打败了，但他们的神情中却没有流露出丝毫的灰心。其自信的表现中似乎隐藏着不为人所知的事实。优胜者们面对着这样奇怪的对手，心中也隐约感到将有事情发生。



▶克里斯的身体飘浮到空中，脑海中出现了不可思议的声音。一直沉睡着的大蛇之血在呼唤着他，当他真正觉醒的时候，优胜者们将会见到一个史上最为强大的对手。



◀虽然与优胜者们的战斗失败了，但这对于八杰集的七枷社、莎米和克里斯而言，只不过是为了实现大蛇一族心愿的前奏曲。只要能够让大蛇复活，他们可以付出任何代价。



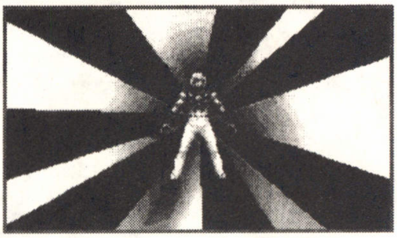
▶克里斯逐渐失去了自我，醒来的时候，取而代之的是强大无比的大蛇。大蛇一族长久以来的愿望终于即将实现了，现在唯一的阻碍就是大会的优胜者们，战斗在所难免。

大蛇再次进入长眠……

通过一连串激烈的战斗，失败的大蛇用尽最后的力量再次回到了黑暗的世界中长眠。也许一有机会他还会再次醒来，毕竟正义与邪恶的战斗永远不会终止，人类为了正义、为了生存的努力也永远不会停歇。在这个过程中，即使有再强大的阻力，人们也一定会将其粉碎。

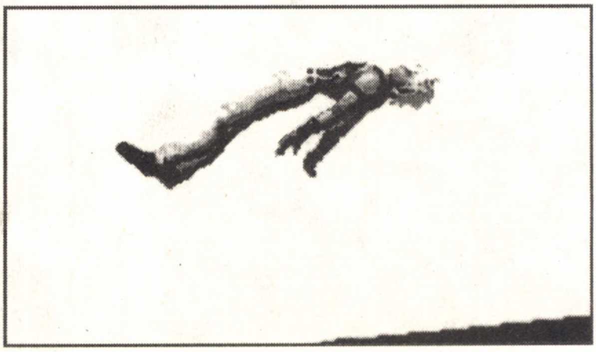


◀面对优胜者们的强大力量和不屈的斗志，大蛇终于被打败了。与一千八百年前的结局一样，大蛇的复活仪式再次被阻止。这是正义的斗士们奋战的结果，这才是“格斗之王”大会的真正结局。



▶大蛇的身体向四周散发出光芒，之后大蛇与优胜者们一同被白光所包围。

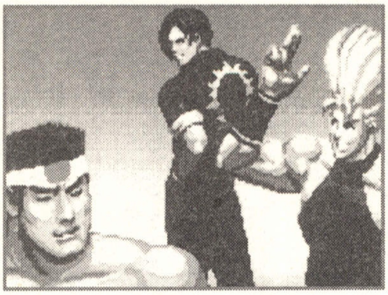
▼大蛇浮向宇宙，以他为中心黑暗再次扩展，于是，大蛇又进入了黑暗中的长眠……



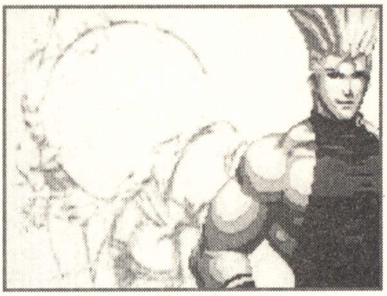
主人公队



在本次的大会上，草雉京与大蛇一族的因缘终于打上了休止符。他与四年中一直和自己共同奋战的红丸、大门等将要分手，等待他的将是与宿敌八神庵的对决。他们的战斗已经与历史无关，而纯粹是个人间的比拼。



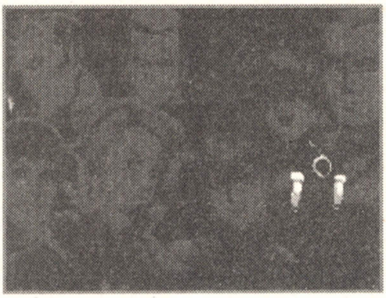
①在“格斗之王’97”中获胜的三个人，仍像过去一样依依惜别。他们怀着不同的目的踏上了各自的归途，或许还会有新的挑战在等待着他们，但相信那已经会是很久以后的事情了！



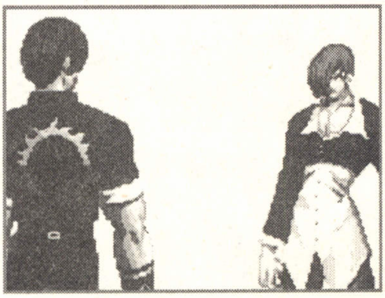
▲红丸在“格斗之王”大会之后又去参加了世界各地的格斗比赛，他以自己华丽的技巧取得了一次又一次的胜利，从而也证明了其实力比过去又有了长足的进步。



▲大门五郎从此退出了格斗大会，他又回到了自己一直以来十分喜爱的柔道界。他凭借自己的实力和公正无私的人品成为全日本选手团的监督，声誉日益提高。



▲卢卡尔、八杰集、以及大蛇……京回忆着一次次激烈的战斗，回忆着一个个强悍的对手。通过数年以来的锻炼和考验，他无论从技巧上还是从境界上都提高了很多。

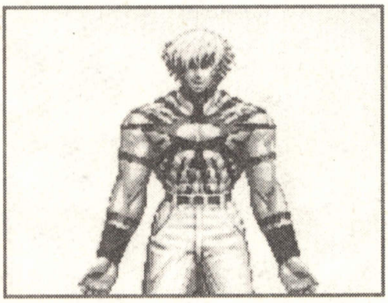


▲草雉京与八神庵是命中注定的对手，即使没有了大蛇一族的关系，他们的战斗也永远不会停止。这与使命等无关，纯粹是为了证明自己，打倒对手。

新面孔队



七枷社、莎米和克里斯三人所组成的新面孔队成功地完成了大蛇复活的仪式，但大蛇最终仍然没有醒来……于是，社采取了行动，他决定用自己的生命作交换，以产生令大蛇复活所需要的所有能量……



▲一切战斗都结束了，大蛇本来应该在此时完全复活。可是，七枷社等人等了很长时间，大蛇依然没有动静。到底出了什么事呢?莫非是仪式有了偏差。



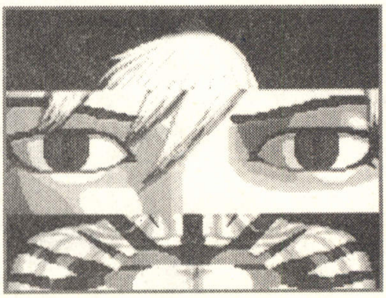
▲这一切还不够吗?莎米说道，她的神情中有几分绝望。为了不令自己和同伴们的努力白费，社决定采取行动。作为八杰集的一员，无论付出什么代价都是值得的。



▲七枷社亲手杀死了与自己共同战斗的同伴，怀抱着莎米的尸体，他嘶吼着：“克里斯和莎米都以为此而死!”他期待着大蛇的最终复活，这个愿望能够实现吗?



▲“只剩下我一个人了!莎米、克里斯还有我的血、肉都奉献给你!”社下了最后的赌注。大蛇一族的命运将在下一刻决定，社为此已经有了必死的决心。

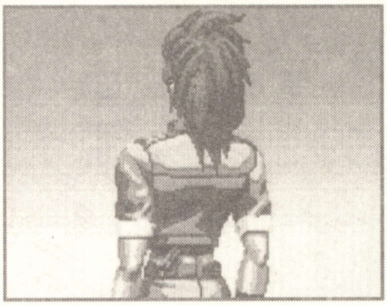


▲七枷社用生命作交换，终于使仪式圆满完成了。大蛇静静地张开双眼，等待了千年的时刻到来了，大蛇一族将可从黑暗中走出，从此君临这个世界。

怒之队



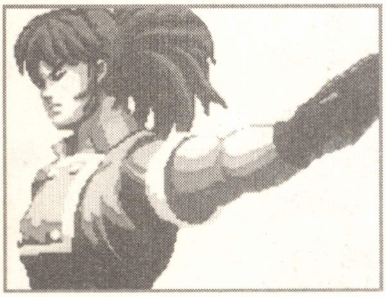
在与大蛇相见之后，列欧娜被封存的记忆终于苏醒了。面对曾杀害双亲的事实，她决定选择死亡。但是，拉尔夫和克拉克及时阻止了她，毕竟是曾经同生共死的同伴，他们鼓励列欧娜要勇敢地活下去。



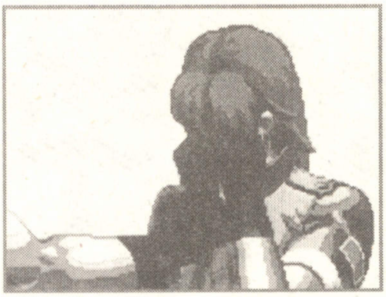
▲列欧娜独自一人向远方眺望，见到她这种古怪的举止，拉尔夫和克拉克十分担心。毕竟这个女孩背负着太多沉重的命运，她能否坚强地面对发生的一切呢？



▲由于与大蛇的相会，列欧娜终于回忆起自己杀害双亲的事实。残酷的真相令她难以接受，虽然这一切都发生在遥远的过去，她也是身不由己，但列欧娜仍然决定惩罚自己。



▲列欧娜下定决心用鲜血来洗清自己的罪恶，并就此结束自己的生命。她毅然挥起了手刀，就在这千钧一发之际，拉尔夫冲过来及时阻止了她的行动。



▲拉尔夫竭尽全力来劝导列欧娜，他提起加迪伦对列欧娜的种种恩情和关怀，并告诉她如果就此轻生将是件很对不起其养父的事情。列欧娜流下了痛苦的泪水……



▲在拉尔夫和克拉克的鼓励下，列欧娜放弃了自杀的念头。她明白自己并不是孤身一人，在身边有着两个热情、正义且勇敢的伙伴，身后则有着一直关怀爱护她的养父。

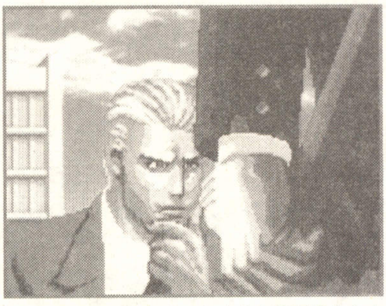
'97 特别队



布鲁·玛莉和比利·凯恩在大会结束后感觉到一切将就此告一段落，但山崎龙二却不知为何消失了……原来，山崎龙二此时正在吉斯·霍华德的办公室中。他们在商讨什么事情呢？看来正邪之间的战斗还将继续下去。



▲玛莉通过调查发现原来吉斯的会社受到委托前来调查"格斗之王'97"大会的内幕，究竟吉斯等人想要知道什么事情呢？他们从大会中又获得了什么新情报呢？



▲于此同时，比利在办公室中向吉斯汇报大会中进行调查的结果。吉斯对此次大会上所发生的事情很感兴趣，特别是大蛇的复活以及其表现出的强大力量……



▲突然，似乎有什么人出现而打扰了吉斯与比利的谈话。两个人立刻戒备起来，脸上浮现出凶狠的杀意。这两位黑道人物是决不会手软的，只要有人敢阻挡他们的计划就一定要被消灭。



▲出现在门口的是大会后一直失踪的山崎龙二，他来找吉斯似乎有着不可告人的目的。这位使用蛇拳的恶徒难道也与大蛇一族有着神秘的联系吗？他的到来又意味着什么呢？

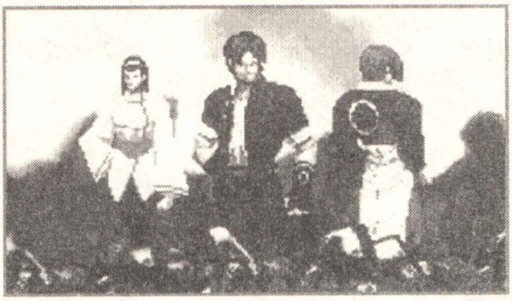


▲"我来了……我要拿回我参加此次大会所应得到的报酬！"说时迟那时快，山崎龙二狂吼着向吉斯与比利发起了进攻，其迅捷的身法和猛毒的招术令人毛骨悚然……

三种神器队

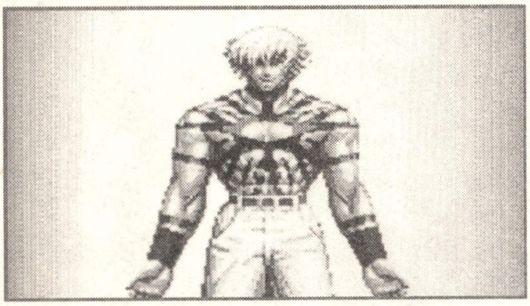


大蛇命令与自己曾经结下血之契约的八神家的后裔——庵去打倒草雉京和神乐千鹤。但是，庵却用最后的力量拒绝了他。怀着三种神器后人共同的心愿，草雉京竭尽全力向大蛇冲去，族人的宿命能否就此完结呢？

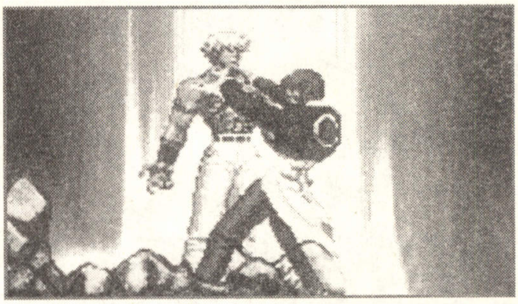


▲一场激战之后，大蛇终于倒下了。但是，他虽然负了致命伤，仍想伺机反击。





◀大蛇的力量已经近似于神，三人无法将其彻底击败。



◀大蛇操纵庵令其去打倒京，但庵不但拒绝了他反而向其发起反击。



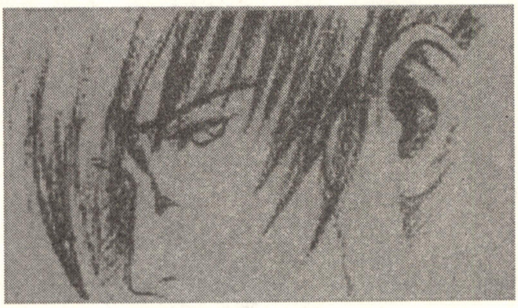
◀在庵行动的同时，京的耳边响起一个不可思议的声音……



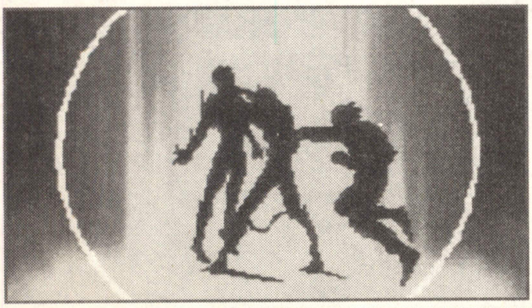
◀「与八神一起打倒大蛇!」京立刻向大蛇冲去。



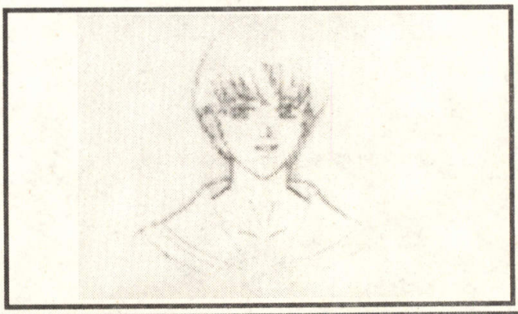
◀京把草雉之力聚集在右手之中，向大蛇发起了最后的攻击。



◀一瞬间，庵仿佛恢复了自我，眼中又流露出与过去一样的寂寞。



◀巨大的光包围了三人，京和庵合力粉碎了大蛇的阴谋。



◀奇稻田姬转生的雪在对京说着：『我会一直等着你，京!』

片尾欣赏 VOL. 5

格斗之王'98

带你回顾"格斗之王'97"的片尾情节！

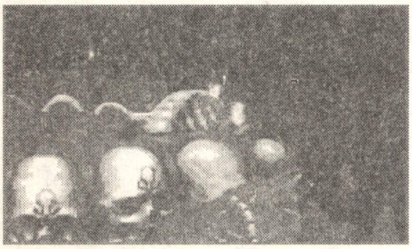
狂暴的野心家 再次归来了!!

更激烈的战斗展开了……

与"格斗之王'97"大会相比，"格斗之王'98"的气氛更加激烈了。自"格斗之王'94"大会举办以来的所有选手此次都一同出现，他们为了争夺世界第一的宝座而展开战斗。

应该说这次的大会是比较平静的，来自各地的所有斗士们几乎忘记了过去大会所发生的种种事件。然而，一个巨大的阴影却悄悄出现，它似乎是要将所有人吞噬掉!

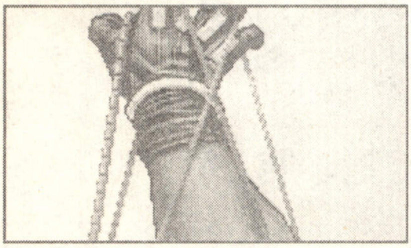
与以前的『格斗之王』大会相比，『格斗之王'98』给人的印象像是一次对历年来格斗高手的检阅，此外又因为有矢吹真吾等后辈年轻选手的参与而给大会带来了众多的生气和活力。出人意料的是最后与优胜者们战斗的是『格斗之王'94』和『'95』的幕后黑手——卢卡尔，他以更加强悍的面目复活了。事隔多年，卢卡尔除了学会了更加迫人的技巧外，他对选手们的憎恨也更加深厚。选手们能够战胜这位地狱归来的霸者吗？



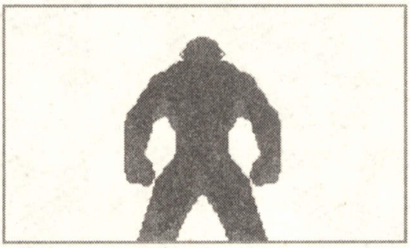
▶额头刻有Ω的骷髅，从它们组成的奇怪的泉中开始溢出红色的液体……



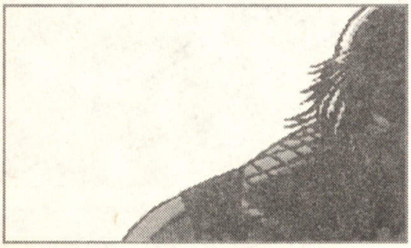
▶液体流入地板的缝隙，留下了一条条红色的线条，随即出现的是复仇之鬼！



▶生命维持装置的线被拉断，拳头伸向天空，卢卡尔终于复活了。



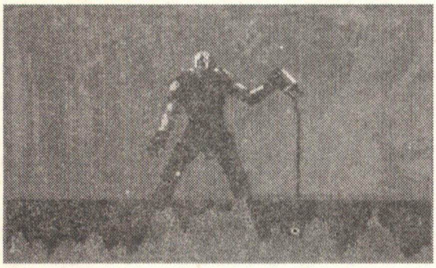
▶自1995年以后再未出现过的卢卡尔学会了新的技巧，实力深不可测。



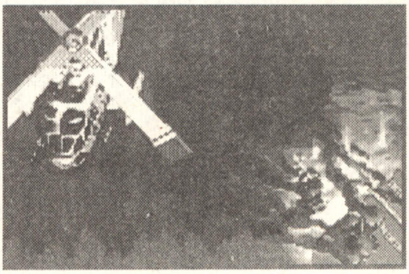
▶被高尼茨夺去的眼睛变了假眼，在黑暗中闪着红光，其中充满了邪恶。



▶在激战之后卢卡尔再次被打败，他启动了爆炸的开关，走上了与过去同样的末路。



▶报警器在鸣响着，只剩下卢卡尔一人面对墙壁，他决心与航空母舰同归于尽。



▶航母爆炸了，但卢卡尔真的会就此消失吗？

“格斗之王’98”特殊 ENDING 画面欣赏

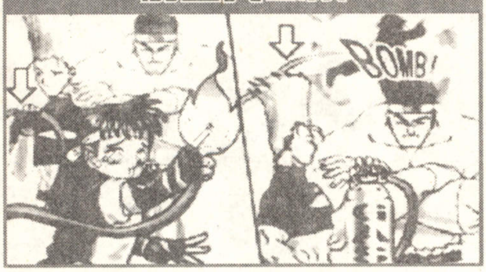
在此我们将向大家介绍“格斗之王’98”中的特殊组队所达到的 ENDING，这其中有些十分活泼有趣，显示出制作者出色的想像力，同时也为这款游戏增添了更多的乐趣和可玩性。

三种神器队



◀具有草雉剑、八咫镜、八尺环之血的三个人在战胜了最终的对手之后并未流露出喜悦之情，他们各怀心事，默默地在思考着什么。

伪主人公队



◀为了发出梦寐以求的火焰，矢吹真吾竟然想到在煤气管上点火，其结果终于导致了大爆炸。害得红丸与大门两人也吃了不少苦头。

少年队



▶这是一个充满活力的组合，因此他们在取得胜利后所给人的感觉也依然是青春气息十足。毕竟对年轻人来讲，任何的烦恼都只不过是过眼云烟。

父亲队



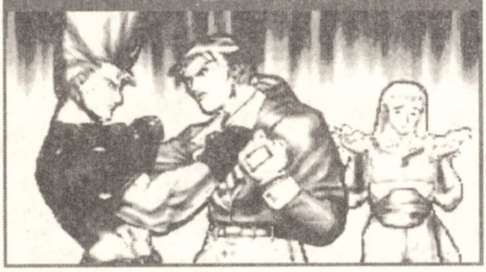
▶与孩子一同修行的父亲们也在努力地提高自己的实力，金家藩对自己的孩子似乎格外严格，他自己做出榜样，而孩子也以有这样的父亲为荣。

搞笑队



◀罗伯特、椎拳崇以及蔡宝健三人被关在了潜水艇中，到底他们为何会来到此处，下一步又将会被送到哪里呢？总之这三个人总会闹得一团糟。

二号人物队



◀都是各队中的二号人物，没有头号人物那么引人注目，但却是组合中最有个性的家伙。因此他们在一起免不了会发生一些麻烦。

连打系队



▶充满了热血的三个人所组成的队伍，大家都是以连打系的技巧著称。此时一齐使出得意的招术来爽一爽吧，不过陈国汉的铁球似乎挥得太远了。

大蛇雉队



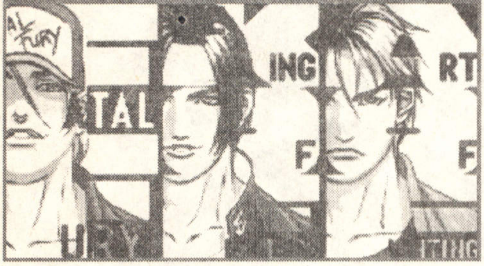
▶草雉父子的动作和姿式真的是威风十足，火爆十足，克里斯看着他们两人感到有些尴尬和可笑。如果自己也做出这样的动作会是什么样子呢？

新怒之队



◀由拉尔夫、列欧娜和哈迪伦所组成的新队伍，大家都是出色的军人应该会有共同的语言吧。不过克拉克到哪里去了呢，难道是被抛弃了吗？

主角队



◀特瑞、草雉京和坂崎良三位大名鼎鼎的主人公聚在一起，其鲜明的个性以及威风凛凛的样子都令人印象深刻，果然不愧是主人公呀!

男性大蛇队



◀七枷社、克里斯和山崎龙二组合在一起，这三个人物各有特色，在FANS中都享有颇高的人气度。背后的那双眼睛是大蛇吗?

破坏力队



◀拉尔夫、布莱安和金家藩这三个家伙的脾气一样爆躁，而其使用的必杀技又是所有人物中攻击力最为显著的，因此他们组成一队真是相得益彰。

草雉流古武术队



◀矢吹真吾追随着草雉柴舟和草雉京，看着前面的两人都可以使出火焰，真吾心中会怎么想呢?对他来讲，加入这个队伍是幸运还是悲哀呢?

龙虎家庭队



◀坂崎良与坂崎尤莉又回到了父亲坂崎琢磨的身边，两人一边争吵一边盘算着怎样尽快逃出家门。不过，琢磨却面带微笑，似乎十分惬意。

新女主角队



◀可爱的少女组合在一起，此时她们给人的印象与战斗中判若两人，其温柔美丽的样子完全令人无法与强悍的格斗高手联系在一起。

三号人物队



◀在这里头带似乎是必须的道具，不过给人的感觉却完全不一样。三位三号人物在FANS的心中也有着不同的地位，你喜欢尤莉，大门还是东丈呢?

4月8日诞生队



◀这三人的生日都是4月8日，这是一张生日纪念照吧。大家都获得了相应的生日礼物，但真吾手中拿的却是一瓶牛奶，真是可怜呀!

棒球队



◀这三个人在战斗中所表现出的技巧完全适合当一名棒球选手。你看，拉尔夫的接触打让玛莉跑了个全垒，而洛克只有在一旁叹气了。

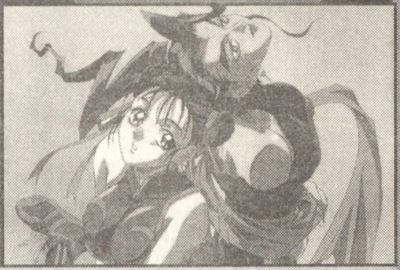
丑角队



◀外型都是一样的古怪，三个人凑在一起给人以马戏团的感觉。不过，此时面对镜头却努力装出COOL的样子，其效果真是适得其反呀!

电子游戏广场

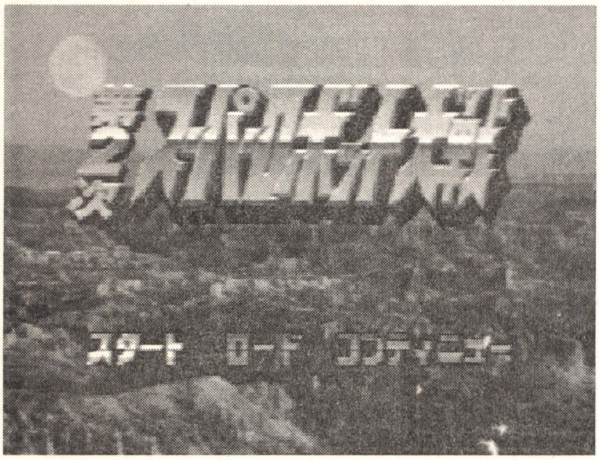
完全攻略





收录热销游戏的最快攻略

超级机器人大战COMPLETE BOX完全攻略



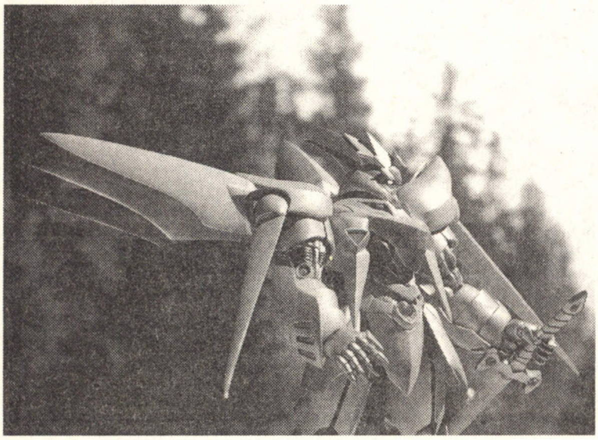
第2次超级机器人大战

流程攻略及同伴收得方法

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:SLG
发售日:1999年6月11日　媒体:CD－ROM×2

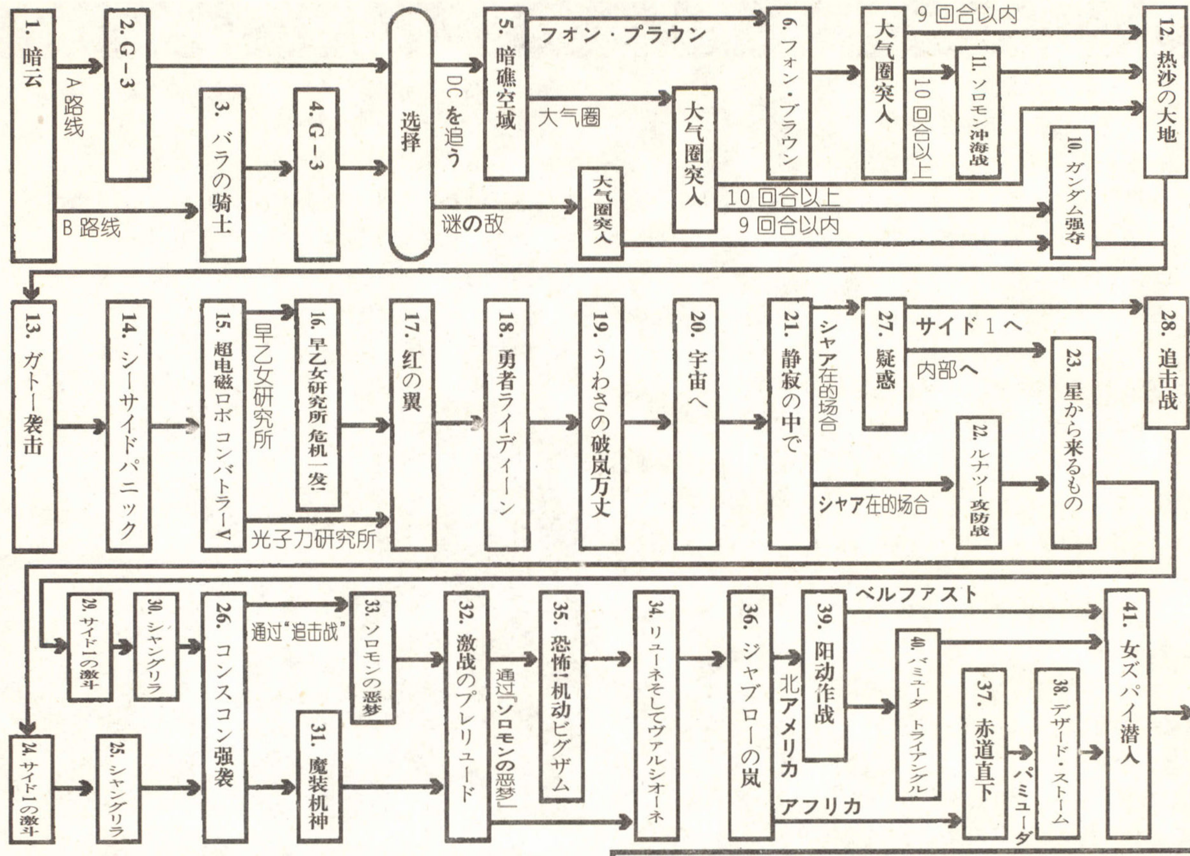
《第2次》主要同伴说得方法

1. 在通过第2话时如果ゲッターQ没被敌人击坠便成为同伴
2. 在第6话中，蝴蝶鬼可以用流龙马说得，如果蝴蝶鬼的HP不满30%则成为同伴
3. 在第8话中用甲儿去说得ミネルバX
4. 在第10话中用カミーユ或アムロ去说得フォウ（此话中カミーユ或アムロ必须同时在出击队伍中），不过此次说得并不会成功
5. 在第13话中用ジュドー说得プル，但要注意千万不能对其进行攻击，另外在说得プル之前不能将ハマーン击坠，说得プル后她会暂时撤退
6. 在第16话中可以用シーブック去说得セシリー
7. 如果在前面的第13话中成功地说得プル，那么在第17话中可以让ジュドー再次说得プル使其成为同伴，如果在第13话中说得失败，那么プル便不会成为同伴



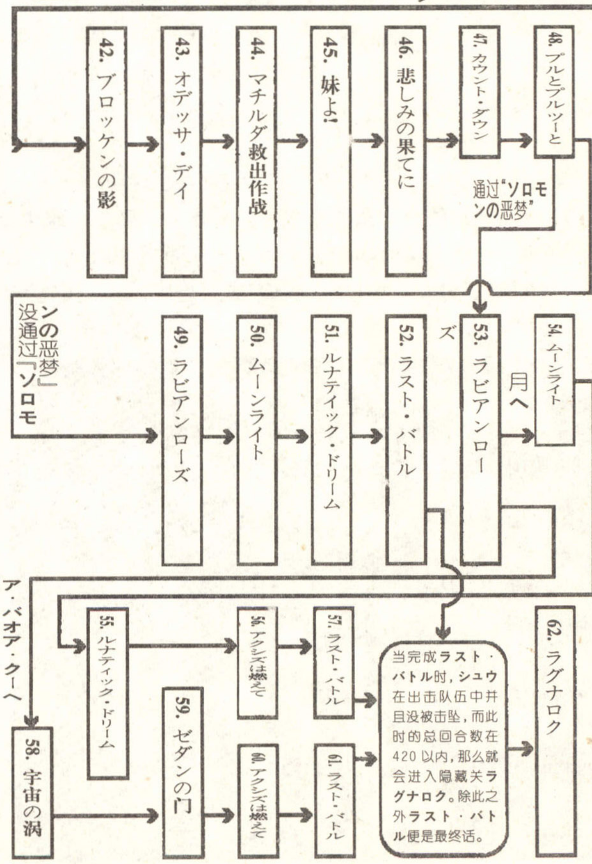
《第2次》全部剧情流程

第1话“救出!!Zガンダム”
第2话“谋略の町”
第3话“ダカールの制圧”
第4话“ストライク・バック”
第5话“里切りの荒野”
第6话“敌要塞を破坏せよ”
第7话“决战!ラインX1”
第8话“マニクベの罠”
第9话“复警の风”
第10话“マリオネット・フォウ”
第11话“惊异!究极ロボ　ヴァルシオン”
第12话“ラサの攻防”
第13话“シロッコの影”
第14话“宇宙へ……”
第15话“激斗!ジュピトリス”
第16话“脱出”
第17话“ソーラレイ发动”
第18话“潜入!コンペイトー”
第19话“月面の死斗”
第20话“决战!!グラナダ要塞”
第21话“时间よ、止まれ”
第22话“大气圏突入”
第23话“逆袭のシロッコ”
第24话“ギルギルガンの亡灵”
第25话“ラストバタリオン再び”
第26话“晓の决战”



《第 2 次》全部剧情流程





第3次超级机器人大战

流程攻略及同伴收得方法

机种:PS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
发售日:1999 年 6 月 11 日	媒体:CD－ROM×2	

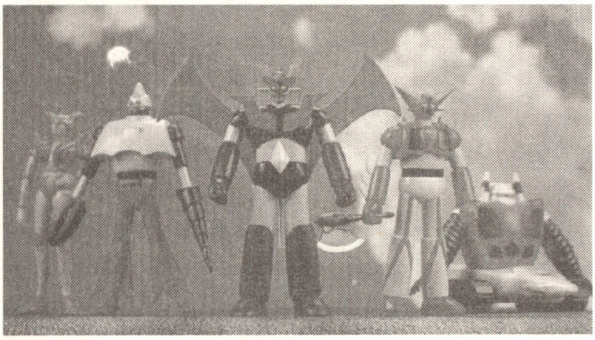
后面是《第 3 次》中主要同伴的说得方法。

《第 3 次超级机器人大战》主要同伴说得方法

1. 在第 1 话用アムロ去说得シャア
2. 在第 2 话和第 4 话中用アムロ去说得エマ
3. 在第 5 话中用アムロ分别说得シャア和ララァ
4. 如果以前说得过エマ,那么在第 6 话中他便成为同伴
5. 在第 9 话中用アムロ或カミーユ去说得エマ,条件是必须以前说得过エマ
6. 在第 14 话中如果在 6 回合以上过关则可以得到机体ディジェ SE－R
7. 在第 20 话中如果以前成功地说得シャア，那么过关后クワトロ、アボリー、ロベルト便会成为同伴
8. 在第 21 话中如果エマ成为同伴，而クワトロ没有成为同伴,那么此时可以得到カツ,在第 20 话时如果クリス与バーニィ进行过战斗，那么此时可以让クリス去说得バーニィ
9. 在第 28 话中让アムロ移动到卫星的一角可以令クェス成为同伴
10. 在第 34 话中让カミーユ去说得フォウ(此时フォウ并不会加入),如果在出击队伍中有スレッガー,那么会发生スレッガー战死的情节
11. 在第 35 话中将 DC 部队全灭后向リューネ乘座的ヴァルシオーネ攻击并将其击坠,可令リューネ成为同伴
12. 在第 36 话中让ゲッター去两次说得蝴蝶鬼使其成为同伴
13. 在第 44 话中让シーブック说得セシリー使其成为同伴
14. 在第 45 话中让デューク说得マリア、让ジュドー去说得プル(这两次说得的条件是必须同对方交战后才可成功
15. 在第 46 话中让デユーク与ナイーダ战斗后再将其说得成为同伴，过关后如果ナイーダ成为同伴，那么可得到强力的机体サザビー



16. 在第 48 话中让ジュドー和プル二人去说得プルツー，如果能使プルツー成为同伴，那么过关后便可以得到机体ヤクトドーガ
17. 在第 49 话中如果总回合数在 349 以内,那么可以让カミーユ去说得フォウ,过关后フォウ成为同伴
18. 在第 58 话中要在イリア被击坠前让ジュドー去说得キャラ
19. 如果在 420 回合内完成剧情ラスト・バトル，而此时シュウ正好在出击队伍中，并且没有被击坠，那么过关后便可以进入隐藏剧情ラグナロク。在那里等待着大家的是シユウ和游戏中的最强机体ネオ・グランゾン



将 BOSS 级的敌角色打倒后会得到贵重的道具，但是有的敌人会在 HP 降到一定程度时逃走，因此我们要以最大限度将带有道具的敌人击倒,以便能尽量多地获得强化物品。

道具名	效果
ブースター	移动力＋1
メガブースター	移动力＋2
サイコフレーム	限界反应＋20、运动性＋12
バイオセンター	限界反应＋5、运动性＋8
アポジモーター	移动力＋1、运动性＋3
マグネットコーティング	限界反应＋10、运动性＋5
Ｉフィールド发生器	减轻光线类兵器的伤害度
プロペラントタンク	EN 50 回复(消费品)
プロペラントタンクＳ	EN 200 回复(消费品)
ミノフスキークラムト	陆空转换装置、适应性 A
高性能レーダー	除射程 1 与 MAP 兵器外其它武器射程＋1
チョバムアーマー	HP＋200、装甲＋50
ハイブリッドアーマー	HP＋300、装甲＋199
ハロ	限界反应＋20、运动性＋15、移动力＋2
对ビームコーティング	减轻光线类兵器的伤害度
リペアキット	HP 2000 回复(消费品)
リペアキットＳ	HP 全回复(消费品)
超合金 Z	HP＋200、装甲＋150
超合金ニューZ	HP＋300、装甲＋200
リローダー	残弹回复(消费品)
バイオニックコンデンサー	EN＋50



超级机器人大战 EX

流程攻略及同伴收得方法

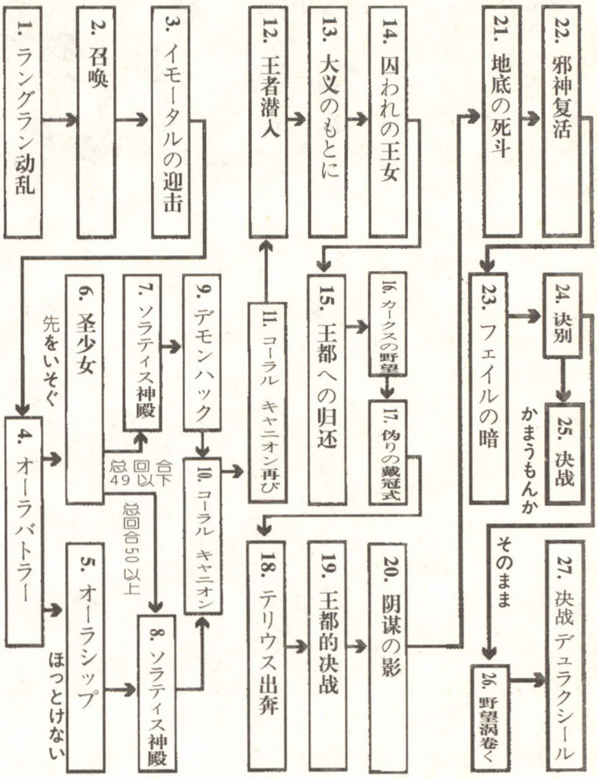
机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:SLG
发售日:1999 年 6 月 11 日　媒体:CD－ROM×2

正树之章
1. 第 1 话选择原谅山贼可令其加入
2. 在第 10 话无论是否击坠 ZZ、F91, **ジュードー**与**シーブック**都会成为同伴

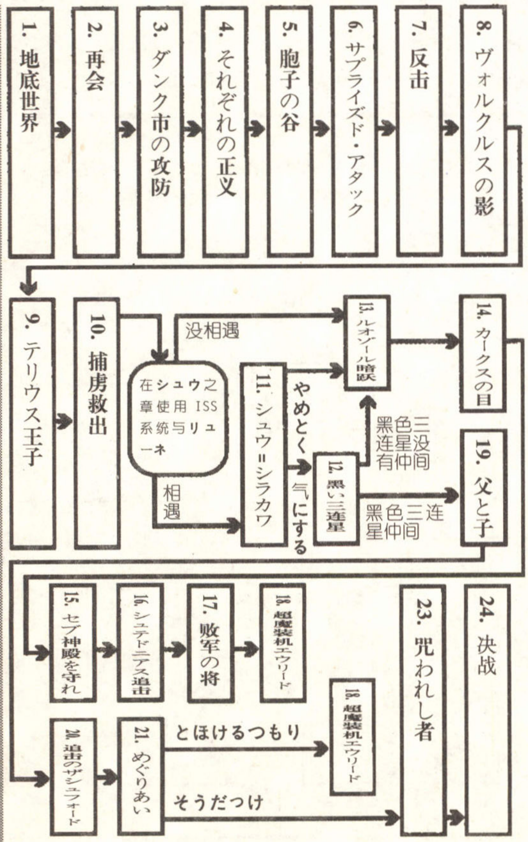
琉妮之章
1. 在第 6 话让**リューネ**去说得**ガラリア**令其成为同伴
2. 在第 12 话让**リューネ**去说得黑色三连星

白河愁之章
1. 在第 4 话让**シュウ**去说得**クワトロ**（必须将**クワトロ**附近的敌人全部击坠才有效）
2. 在第 6 话让**シュウ**去说得**バーン**
3. 在最后一话前如果令**サフィーネ**的等级在 31 以上则成为同伴，否则便成为敌人

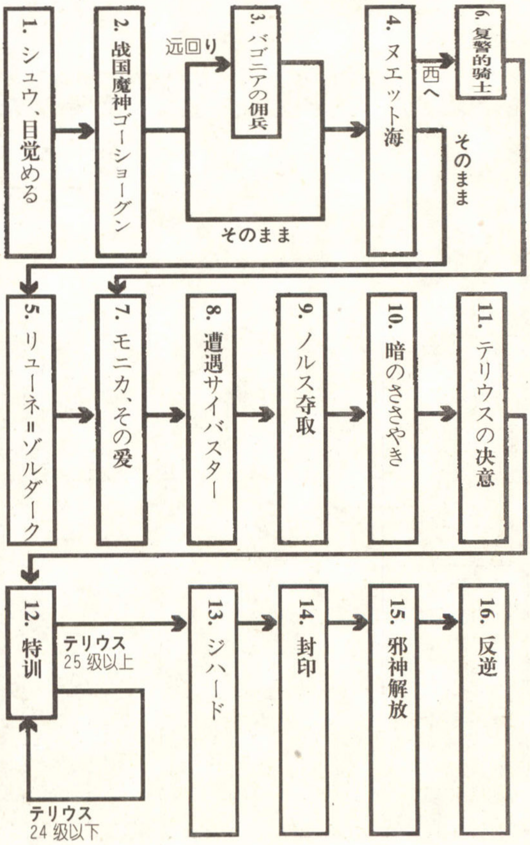
マサキの章(正树之章)

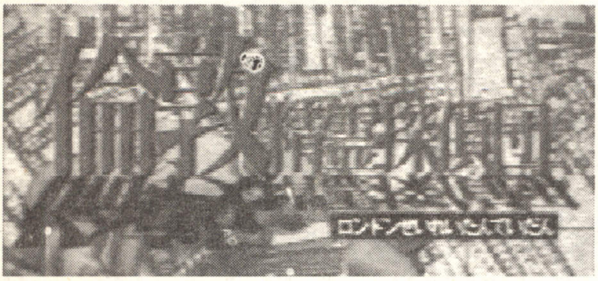


リューネの章(琉妮之章)



シュウの章(白河愁之章)





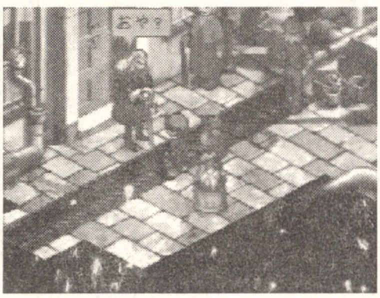
伦敦精灵侦探团

完全剧情攻略

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:RPG　发售日:1999 年 5 月 20 日

侦探协会事务所

伦敦侦探的聚集地，在某些章节中会有一些小案待查，主角可以到那里承办案件(选“ひきうける”)。要注意如果承接了一宗案件的话便不能再接办别的，要完成案件或达到肯定无法完成的条件才能放弃，通常肯定不能完成的条件都是进入下一章，换句话说，如果你接了一宗案查不出结果的话，你连别的案也不可以查，没有把握的话就会得不偿失。



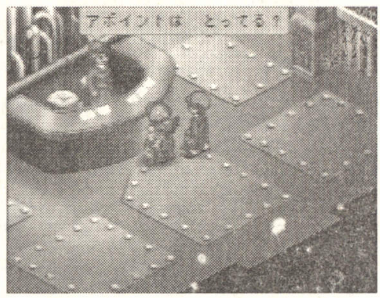
银行

这游戏获取金钱的制度分两种，一种是以完成案件来获取酬金，这种情况得到的酬金是通过银行来领取，只要在每一章中到银行就可以提取上一章任务所有到的酬金。

市厅舍

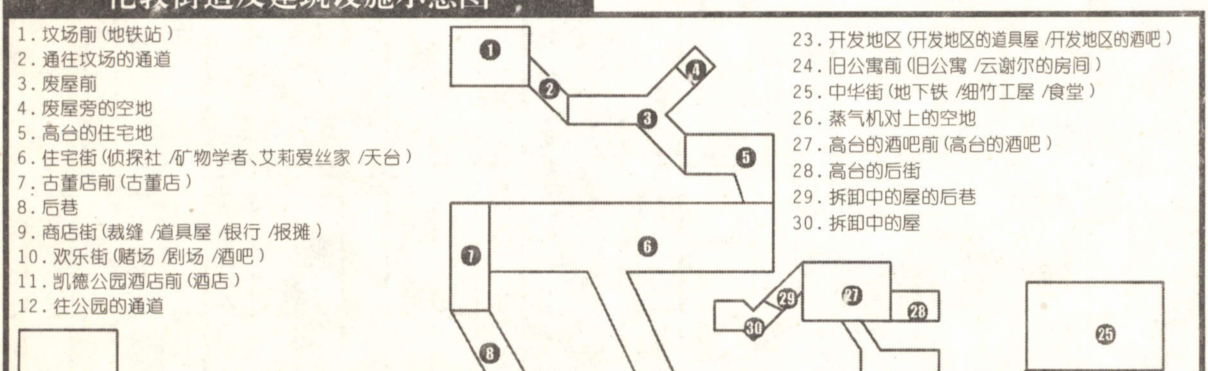
游戏中另一种获取金钱的方法是驱除怪兽和恶霸，这样市政府就会给予小量奖赏。除了奖金之外，还可以得到奖分，所得的奖分可以用来换取物品。物品中有些是可以拿去古董店高价出售的，有些则是强力的武器和防具，这些换领工作都是在市厅舍进行的。

报摊



报摊可以说是游戏制作人精心制作，用以勾画世界观的地方。到报摊选“阅读（读んでく）”就可以阅读报章，每一篇文章收费 5 磅，已读过的新闻就不收钱。每一章都会有新增的文章，当中内容除了综合游戏中发生过的事件外，有些如世界第一间百货公司开幕、发现猿人头骨的新闻都真是当时的大事，虽然对游戏没有影响，但也值得大家一读。

伦敦街道及建筑设施示意图





序章　少年探偵の诞生

19世纪伦敦，一个正要面对重大改变的时代，一个人们把过去的一切放弃、拼命地朝着看似光明的未来跑去的时代……在这种预感开始在人们心中萌芽的时代里，有一个过着无拘无束的生活的少年。这个孤若伶仃的少年今天也在这伦敦的街中迎接新一天来临……

少年一早起来，跟街上的人一一交谈。在里面右边的食店，店主站在门外，他见少年身世可怜便请他喝牛奶（答“好啊（うん）”），喝了牛奶便可回复体力。少年觉得无聊便去下水道遛达，在那里利用低级的怪物来提升等级。

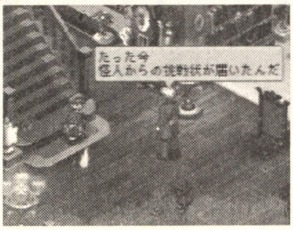


打的差不多之后，返回街道，见到有一个穿着古怪的蒸气机械服的人出现宣传蒸气的好处，那人原来是蒸气管理局的人。之后与店主交谈，他便送一些店中吃剩的面包给少年（答“好啊（うん）”），还叮嘱他小心被坏人抢去。谁知行到后巷，就有一个流氓要抢少年的食物，少年当然不会就范，跟他大打出手。打败他之后一个侦探约翰・埃瓦雷特到来，说见少年勇敢面对大人的勇气，想请少年做助手，少年当然答应（答“好啊（うん）”），少年告诉埃瓦雷特自己的名字后，便开始了见习侦探的生活，还有一个小拍档经常跟在少年左右协助他。



第一章　怪人からの挑战状

这天一早，少年起床到楼下，见到有人来委托埃瓦雷特办案，原来是已经退隐四年的怪人“幽灵（スペクター）”发出警告信，要在今天晚上偷取住在侦探社隔邻公寓的矿物学教授手上的宝石原石。埃瓦雷特将这件案交给少年去办，说自己另有事情要查。少年先到隔邻大厦2楼教授的房间，他告诉少年那块原石原本是他在一次找寻研究材料时发现的，经过打磨才知道他是宝石。除了教授外，少年还遇到教授的女儿艾莉爱丝，不过她对少年就很不友善。她认为少年没有能力捉到“幽灵”，还嫌他衣着不整。少年回到侦探社向埃瓦雷特报告过后，埃瓦雷特叫少年去侦探协会翻查有关“幽灵”的资料。这时少年可以先去购买武器、防具和阅读新闻。

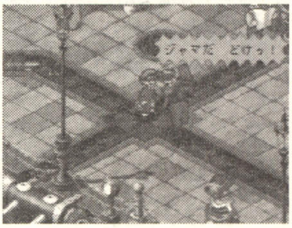


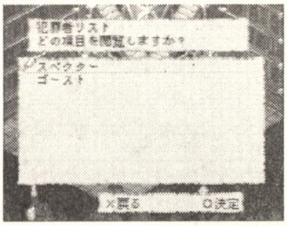
正当读完报纸的时候，



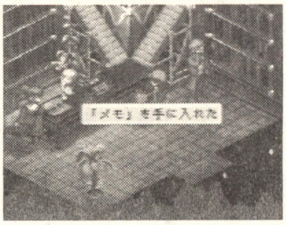
街上突然有人喊抢劫，身为侦探的少年当然奋力阻止（选“当然了！（もちろん！）”）。成功从抢匪手中抢回钱包的话可得到100英磅酬金。正当少年要进入侦探协会，少年遇上一位老绅士从侦探协会出来“选“うん”），他说他认识少年和埃瓦雷特，还说他们会很快见面。进入侦探协会，对着中间的红色打字机按键，就会出现想翻查的资料目录。先选翻查“幽灵”的资料。

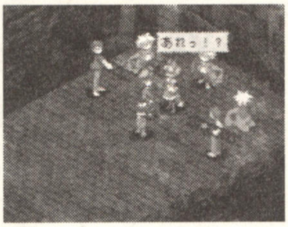
在翻查“幽灵”的资料时，少年发现了有一张给他的纸条夹在资料里，原来是“幽灵”发出的，叫他在案件前一小时在少年房间后面的天台见面。搜集完资料后回到侦探社，把纸条的事告诉埃瓦雷特，他竟然叫少年依约去见“幽灵”，说可能会发生有趣的事。埃瓦雷特又把一块伪造的原石交给少年，叫他到教授处跟他的真品交换，由少年负责保管真品。到了教授家，艾莉爱丝仍然很不信任少年，不过她最后还是把真的原石交给少年，然后便说约了朋友出外。少年离开教授家出外，见艾莉爱丝向商店街走去，便一直跟踪她，最后跟踪到地下水道，少年听到艾莉爱丝在跟什么人谈论关于宝石原石的事。可惜最后少年被发现，原来艾莉爱丝的交谈对象是一班无业游民。





眼见艾莉爱丝匆匆离开，少年又再回到教授的房间，向教授报告侦查工作进展顺利之后（选“ジュンチヨウです”），很快就会转到晚上“幽灵”与少年相约定的时间。少年离开教授的房间准备去赴“幽灵”的约。由于是晚上，平时热闹的街道会出现很多流浪猫和流氓，你应该趁这个机会升一、两级。回到自己的房间，扭动房间左角的圆型把手，天窗便会打开。来到天台，少年遇到一个蒙面的老绅士，原来这个人就是“幽灵”。“幽灵”告诉少年这次发出警告信的不是他，少年最初半信半疑，但就在这个时候，教授的房间传来巨声响，少年立即赶去看看，只见教授房间的玻璃窗破了，教授说一只活像动物的影子破窗而入抢去了伪造原石，可是艾莉爱丝见状却向教授道歉，她说原来在交换原石的时候，他把假的原石交了给少年，所以给人抢去的是真正的原石。艾莉爱丝便说要去将原石取

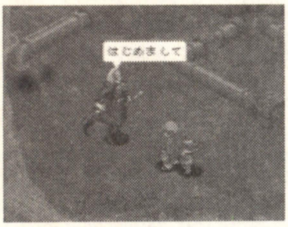




回而冲了出去。教授怕艾莉爱丝有危险，便叫少年去照顾她。

少年和拍档出到街外，听到“幽灵”召唤他的声音，于是又再次回到天台，“幽灵”告诉少年艾莉爱丝向商店街走去，但事情的真相，就叫少年自己查明。

少年来到商店街，街中间有个无赖说少年撞到他，要少年付医药费，少年当然不肯付了（选“だれがはらうか”），于是便大打出手。



少年来到下午遇到艾莉爱丝的地下水道，见到她跟那些流氓发生争执，原来这次事件是艾莉爱丝与流氓串谋的，目的是想与她仰慕的埃瓦雷特见面，却想不到那班流氓竟然真的去抢原石。少年出手阻止，联同小拍档和艾莉爱丝跟流氓作战。如果你有在之前提高经验值的话，只要留意拍档的HP，先清除前面两个长袖流氓，很轻易就可以将他们打败。

事件过去，回去分别向教授和埃瓦雷特报告，埃瓦雷特告诉少年原来他跟“幽灵”是老朋友，这天他就是去向“幽灵”本人问明这次的警告信是不是“幽灵”发出的。睡过一觉，少年回到侦探社，只是教授拜托艾莉爱丝，原来教授请埃瓦雷特收艾莉爱丝做弟子。埃瓦雷特问少年可不可以跟艾莉爱丝做好朋友，有风度的少年当然答可以（できる），不过艾莉爱丝却仍然不服气。

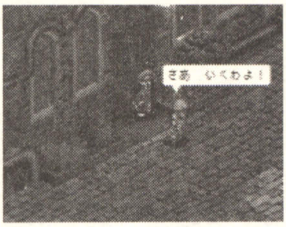
第二章　伦敦の笛吹き男



这一天起床，少年从埃瓦雷特处得知伦敦近日发生多起儿童失踪案，由于有小孩说在晚上听到笛声，所以有人想会不会是传说中的吹笛男复活。埃瓦雷特叫少年和艾莉爱丝去侦协会搜集资料。二人先到银行和市夺舍领取奖金来添置道具和防具，然后看看当日新闻，请注意由于去完侦探协会之后艾莉爱丝会先走，所以购置武器和防具的工作必须在去侦探协会之前完成。在报摊旁有一个小贩在贩卖一种声称可以防止小孩被笛声迷惑的东西（ハメルンガード），这只是混水摸鱼的家伙，可以不理。



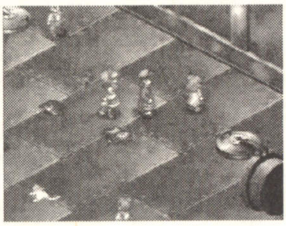
当二人去到侦探协会事务所，只见一班侦探正在搜集儿童失踪的资料，他们取笑二人，但少年仍然向办事处的职员登记接办此案（うん）。二人离开办事处，艾莉爱丝很不服气，誓要查明真相，并约少年午夜出去查探，说罢便走了。少年在街上闲逛了一会，拾拾丢在地上的钱。少年在巨大蒸气机对面的空地遇到一位遗失了一个洋娃娃，少年应承替她找寻（さがしてあげる），并在拆卸中的屋找到一头狗咬着洋娃娃，少年立即上前取回(取り戾す)，并把它交还给那女孩。



逛完之后回到侦探社见到天色已晚，便出到侦探社门外，艾莉爱丝早已在等候，二人在街上瞎打瞎撞，使他们在里面遇到一个形迹可疑的男人走进了巨大蒸气机方向，于是二人随即追踪，接着在高台酒吧右边的后巷找到他，双方大打出手，少年很容易就打败这怪人，不过原来他只是打算将自己瞒着老婆贮起来的私人钱藏起来，却被少年打了一顿。



二人失败了之后仍然不肯放弃，当他们来到商店街时，艾莉爱丝发现少年的小拍挡竟然在道具屋屋顶梦游，还从屋顶跌了下来。二人上前一看，小拍挡竟然若无其事，只说听到笛声，还像梦游般走了。艾莉爱丝断定他一定是去吹笛男那里，于是立即跟踪。二人来到往宅街，竟见到小拍挡走进了二屋之间的小巷，于是二人爬进去看看，原来那是个由蒸气管组成的迷宫。二人深入迷宫，那里有三组活门开关，只要选对就可以进入总蒸气室。要注意在这里的蝙蝠实力较强，尽量用“水しぶき!”的水系攻击。另外，中了毒也不用急忙回复，因为战斗完毕之后所有异常状态都会解除。



进到迷宫的最深处，发现所有失踪的小孩，并发现笛声原来是总蒸汽一条喉管发出的，不停按○键直到听不到奇怪的声音便算修理好了，再回到小孩子所在的房间跟小拍挡交谈，第二章便完结。

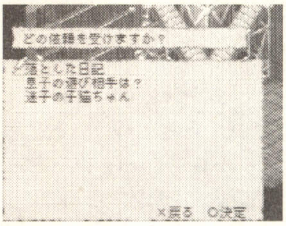
第三章　怪人の复活



第三章一开始，少年遇见正在看报纸的埃瓦雷特，他说名剧《罗密欧与朱丽叶’19》今天公演，由很受女孩子欢迎的演员多拉洛特・米普里安饰演罗密欧，还会佩戴着国宝级的宝石演出，所以门票很快便售清。不过由于没有事件发生，所以今次事件与

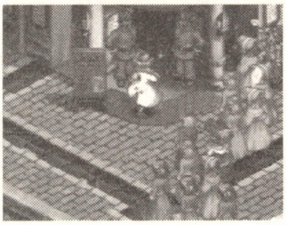
他们无关。

少年出到屋外与艾莉爱丝和小拍挡会合后，打算先到到侦探协会去看看有没有新案件。来到侦探协会的时候，屋里突然跑出一个很性急的年轻女子，把小拍挡撞倒，与她同行的还有曾在第一章遇过的老绅士，老绅士向他们道歉。艾莉爱丝问少年是否认识那人，少年答“まあね”。

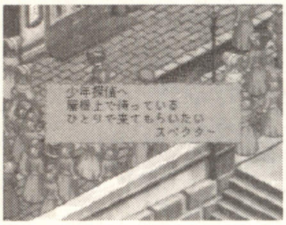


入到事务所，事务所的职员埋怨刚才那个人，她似乎看过资料，职员问少年要不要看看她所看的资料，少年答好(答“うん”)，并发现那少女翻查过有关“鬼魂”的资料。少年向事务所的女职员查询，那里有三件小案件正待人调查，你可以逐一接办。但由于与本篇故事无关，只是赚点钱而已，因此不再详细说明。

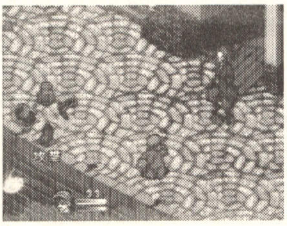
离开了侦探协会，三人可以先在街上闲逛、购置武器、防具及读新闻，到处去找寻丢在地上的道具。要注意在这一章中可以拾到三件给小拍挡用的武器。



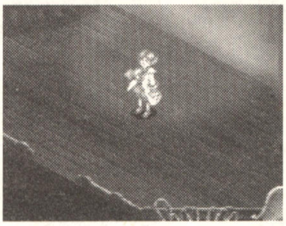
跟街上的人闲谈，会发现全伦敦的人都在谈论米普里的新剧，于是三人也到剧场去凑凑热闹。还未去到剧场，就见到一大班米普里的拥趸在剧场前等候，连刚才在侦探协会遇到的女子也在人群中向米普里安挥手。当米普里进入了剧场之后，女子和他身后的老绅士一起悄悄离开。临走时，老绅士悄悄地把一张便条留在地上。而当大家正要散去的时候，就有人发现剧场外的话剧海报被人用红色的油漆写上今晚“少年鬼魂”会到剧场抢去米普里身上的皇家首饰的警告信。警方大为紧张，立即封锁现场，而影迷们就担心话剧会不会中止公演。而小拍挡就发现了老绅士留下的便条，原来是“幽灵”给少年的信，他叫少年立即到天台去见他(在侦探社门前选“うん”)。



本来少年想问问埃瓦雷特的意见，可是埃瓦雷特刚巧去了见旧朋友，少年只有依指示到天台，“幽灵”对他说原来“鬼魂”早已去世，但是“鬼魂”的孙女却突然跑到他面前来说要当怪盗。为了让这个不知天高地厚的女孩明白世途险恶，“幽灵”请少年帮忙，接受“少年鬼魂”的挑战，好好教训她一顿。少年接受了之后(选“いいよ”)，“幽灵”便送他一张话剧的入场券。



少年和艾莉爱丝进入剧场跟所有警察交谈过后，话剧正式开演，但不久“少年鬼魂”就出现，她不单抢了皇家之首饰，还亲了米普里的嘴，这不单令米普里呆立当场，更令全场哗然。少年见状即往左上角的舞台入口处跑去，并利用后台左边的蔓藤攀到天台的大窗边，从窗边的梯子攀到天台。在天台上发现了那个抢劫首饰的人，少年当然上前去擒住她。三人大打出手，虽然“少年鬼魂”比过往所见的敌人都强，不过少年只要不停用必杀技，而艾莉爱丝就集中使用增强攻击力和命中率的道具去协助少年，不消一会就可以打败“少年鬼魂”。



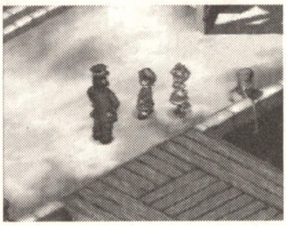
“少年鬼魂”被打败后，“幽灵”随即现身，教训了她一顿，把皇家之首饰交还给少年之后便走了，而“少年鬼魂”临走前，就扬言一定会卷土重来。

沿路回到剧场，把首饰交还给就近的警察，全场立即为两位小少年的英勇而鼓掌，这新闻更成为了翌日新闻的头条，令二人声名大噪。

第四章　万博の呪い

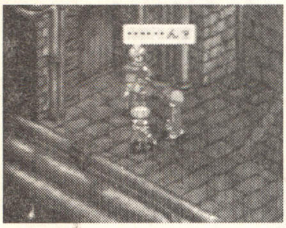


传说一个由新大陆来的雕像受了诅咒，仓库街的人见到不可思议的光，又有人突然消失，不过埃瓦雷特对此事不感兴趣，问少年想不想调查一下，少年答应了(选“調べてみる”)。埃瓦雷特告诉少年石像暂时放在港口的临时仓库中，叫他去搜集情报。

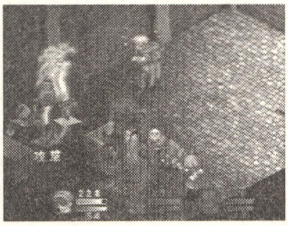


到楼下跟艾莉爱丝会合后(选“うん”)，先搜寻丢在地上的宝物，最要紧的是购置武器，因为这一版的波士会较难应付。二人来到仓库街，发现有一道门要从里面才可以打开的门，不理它来到港口，遇到一个穿着很古怪的人，他留下了“外来人……到这里来……土地之者……发生混乱……这样下去的话……”这句话之后便离开了。在码头前，少年听船长认为这些事 情只是新海员危言耸听，罗盘失灵是中间会发生的事，加上伦渡客躲在船仓和发出怪声，才令新的水手以为有鬼，不过怪事连万国博览会的委员都相信。他又告诉少年他明天就会回航。





来到侦探协会，没有一个侦探肯查这案件，他们都认为一定是人为的。翻查资料，就发现资料库多了“少年鬼魂”的资料。回到侦探社，埃瓦雷特介绍了一个对幽灵鬼怪很在行的精灵侦探ヴァージル给少年（终于有精灵了!），还给他一封介绍信，叫少年到开发地区下面的旧公寓找他。到了ヴァージル的房间，不见其人，但房间中的花却开口说话，花对他们说ヴァージル感觉到有外来人的气息，为了调查这股不可思议的气息而去了嗅到海潮香气的地方。



二人再到仓库街，那里已经开始有警察把守，少年来到上了锁的门前，见到刚才在港口遇到的那个说了一堆古怪话的人，来那个人就是ヴァージル。ヴァージル本来想不理少年的，但见了埃瓦雷特的介绍信之后就决定请少年帮忙，想办法打开那扇从里面上了锁的门。ヴァージル告诉少年在上一层的木箱附近有一个很小的排气口可供小孩子进入，于是少年和艾莉爱丝便利用木箱爬进去。

一入到里面，二人立即遇上两只幽灵，很轻易就可以打败它们，然后就替ヴァージル开门。ヴァージル一进来，就向仓库里面走进去，二人立即紧随其后，却在仓库被ヴァージル责骂他们为何进来。

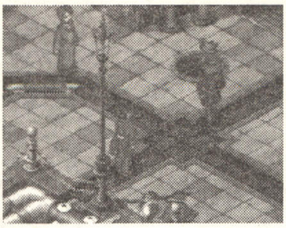


就在这个时候，一对附在石像上的怨灵虹蛇突然出现攻击三人。白色的虹蛇会使用全体攻击，所以应先对付它。除了艾莉爱丝之外，大家都可以尽情使用必杀技。要留意ヴァージル的HP，因为他的攻击虽然很利害，但是防御力却差得很。打败了一对虹蛇之后，ヴァージル告诉少年这些恶灵现象是因为有力量的神物突然被带到异国而发生混乱，害怕了土地的精灵，所以一定要将这神物带回故乡。ヴァージル将一片小碎片交给少年，看他交给什么人带它回故乡。少年立即想到港口的船长说过明天要回程，于是便把小碎片交给船长，第四章便告一段落。

第五章　ラットキングと6匹のネズミ



埃瓦雷特告诉少年近日伦敦出现鼠患，令全市人感到很头痛。去到厨房，女佣说要装很多捕鼠器来捉老鼠，她问少年捉到老鼠之后，少年可不可以替她处理老鼠，少年当然答可以（いいよ）了。

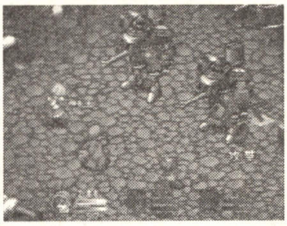


少年在门外和艾莉爱丝会合，正如小拍挡也来到，可是他说现在有工作做，不能跟少年玩。不过小拍挡说的那句话令少年觉得很奇怪。

二人先去侦探协会登记接办这案（选“うん”），然后四周调查、拾宝物和买武器、防具。接下来少年必须从官厅街返回商店街事件才会发生，他们见到小拍挡追着老鼠横过商店街，经过侦探协会门前到了里通，最后在拆卸中的屋失踪。少年在木板高台边发现一条向下的绳，下去就可以到地下水道的入口。



二人进入水道，那里有好些珍贵的宝物，敌人方面地下道草菇会使用眼泪攻击。人到地下水道深处，终于找到指挥老鼠的人——原来是一个流浪汉指挥老鼠替他偷食物，他派出五头老鼠出战，但只是普通货色，三两下便可以收拾。打败老鼠之后小拍挡告少年有一班人占据了老鼠的容身之所，流浪汉应承赶走那班人的话他就不会再做坏事。于是在小拍挡加入下继续在迷宫探索。



在地下水道的尽头发现一道门，里面传出一些人声，说下星期有货到云云，三人进去看看，原来是个武器库，里面有两个守卫机械人“试作型机械兵”。三人走近机械兵，机械兵突然发动攻击三人。他们的攻击不算很利害，只要用“サビのもと”就可以轻易打败他们。

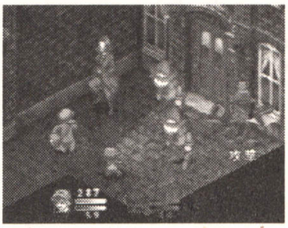
打败两个机械兵之后，三人一同去向埃瓦雷特报告。原来那个地下武器库是一个地下武器商人杨宗元所有的，最近接了一宗大买卖，警方已着手调查地下武器库。

第六章　ネコのお祭り



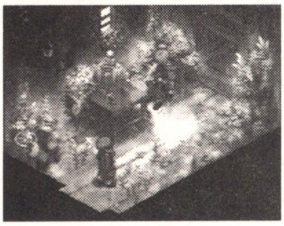
这阵子，流行性感冒在伦敦蔓延，少年跟埃瓦雷特交谈过后，见艾莉爱丝还未来，便准备去探望她。出门外遇到小拍挡，小拍挡送他一条鱼，那条鱼可以回复50 HP。去艾爱莉丝家探望她，谁知走到她床边，她却责备少年不敲门就进入女孩子的房间，赶他出去。

先去银行提款购置武器防具及阅报，报章传闻有人在

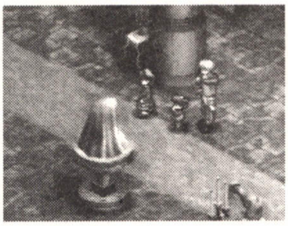


深夜听到废屋中传出怪声和有人出入，来到坟场附近的废屋前,见到有很多猫聚集。当少年来到公园高台的散步径，听到一些声音叫他去帮帮某个人，在里面通往巨大蒸气机的小巷前和旧公寓前又听到两次。发生这种怪事，当然就要去ヴァージル的房间找ヴァージル。

到了ヴァージル的房间，见他患了感冒，但他有一件非办不可的事，他请少年先赶走在高台酒吧右边的小巷里的怪人。那里有一班衣着古怪的人,他们会使用提高攻击力和防御力的道具,而且一升便升 20% ,要速战速决。由于要连续打两次,所以应多带一些必要的回复类物品。



打败敌人之后再找ヴァージル，他叫少年把晒凉场的木箱推开,那是非常简单的任务。再去找ヴァージル,今次他会叫少年去废屋赶走在那里的东西，原来那是一头狗，由于对方只有一头，所以可以轻松解决。完成后ヴァージル叫少年晚上再到他的房间。回侦探社前，一定要去各间武器屋找一件给少年用命中率最高的武器，因为晚上的战斗会面对会飞的敌人,此外还要准备さっちゅうざい。



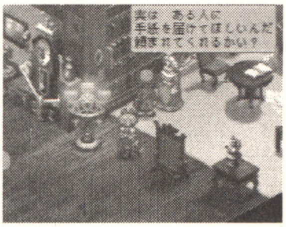
晚上到ヴァージル的房间,他跟少年一起去废屋。来到废屋前,门被木板封住,只要按几个↑键便可把废屋的门撞破。小心屋内的飞行敌人要高命中率才行,最好的攻击是华谢尔的精灵石攻击。如果哪个同伴的命中率不足 30 的话,就用さっちゅうざい好了。

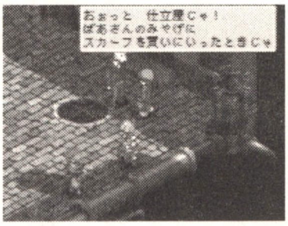
三人走到一楼最深处的房间，走近破窗边，就可爬上二楼，再在房中沿梯子就可以出到顶层窗边，攀上右边的梯子就可以上到屋顶。在屋顶他们见到很多幽灵在聚会，ヴァージル说他们很感谢少年帮助。



第七章　地下铁の幽灵事件

这一天埃瓦雷特说近来没有事件发生，叫少年去侦探协会看有没有委托。下到楼下，艾莉爱丝问少年是否空闲，无论少年答什么她都会同行。跟房东交谈她问少年可否为她送信，少年答应了(选“いいよ”)。对方叫约翰,住在里面的公寓群中。来到里面第一间公寓，门前有人告诉少年约翰已搬了，不知道搬到哪里去，只知道他喜欢看海，于是少年来到码头，有人告诉少年约翰向他问有哪里风景好，那人告诉约翰凯德公园入口的景观很好，约翰听了之后便一边吹口哨一边去了，于是少年便到公园高台的散步街去。在散步街一个女子告诉少年那个吹口哨很了得的人记起在以前的家遗漏了些什么，匆匆忙忙的回去了。再回到里通公寓前问门前那个人，他告诉少年约翰去了朋友那里，说要告诉他的朋友好题材云云，那当然就是指当小说家的房东那里了。于是立即回侦探社。白行一趟，屋东给了少年 1000 磅小费。





住宅街右边有个老伯说丢了钥匙，少年答应去替他拾回（いいよ)。他不记得自己在哪里丢了钥匙，只记得自己去过剧院，但少年在剧院附近只拾到废物，又再去问老伯，原来他去完剧院之后又去了欢乐街的酒吧饮酒，问酒吧老板又一无所获，后来老伯说曾去过博览会场，当然又是白走一趟，最后他记起自己去过商店街的裁缝替老婆订衣服，原来老伯付钱时把钥匙当钱交给店员，店员把钥匙交给少年,交还钥匙之后可得 2000 磅酬金。



向侦探协会职员查询，她说只有一宗案件，问少年想不想听听，少年答好呀（いいよ)：近日在坟场前的地铁地盘发生幽灵事件，妨碍施工，想请侦探去调查，但没有人肯接。她叫少年问问当地的工人。

走到街上，所有人都在谈论这话题。坟场前的工人说晚上见到有白色巨人的幽灵发出怪声，列队进入坟场，少年进入坟场调查，在停尸间门前发觉里面好像有什么动静，但门被锁上了，于是三人决定夜晚再来。回侦探社前，应先购备新武器和买多些サビのもと、大针筒和さっちゅうざい。



晚上，在侦探社外，小拍挡躲在大木箱中，说是他的新基地，艾莉爱丝叫少年想办法不要骚扰邻居，只要不理他走开的话小拍挡就会从木箱走出来。三人来到坟场前，看见两个步法很怪的男女指挥一班披上白布的物体进入坟场，三人紧随其后，谁知在坟场里竟遇上一对真的幽灵男女，他们要寻找的人看来仍然在世，三人想上前去便

消失了。



来到停尸间，见到四个衣着古怪的人在门外交谈，原来是一个在暗之武器商人杨宗元那里工作的人进行军火交易。那两个人进入停尸间之后，少年一行也跟着走了进去。此时要面对敌人的机械兵，虽然机械兵很强，但面对サビのもと的攻击就很容易被打败。打败了机械兵之后，艾莉爱丝发觉停尸间的门锁上了，里面的人也好像走了，于是三人即去向埃瓦雷特报告。

翌日，埃瓦雷特说原来停尸间地下的水道是连接到泰晤士河的，杨宗元与怪人组织合作利用那里来走私军火到欧洲，而从连日的报告看来，他们已运了相当多机械兵出去。



第八章　蒸气の中でうごめくもの

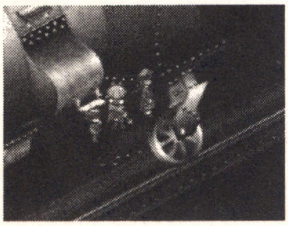
最近伦敦市的能源命脉巨大蒸气机经常发生故障，埃瓦雷特做了万国博览会的警备主任，要去开警备会议，所以叫少年到侦探协会去看看有没有案件。

与小拍挡会合后照样先去提款、买道具、阅读新闻。到侦探协会去看看，职员告诉你地下铁站和蒸气管理局可能会需要人帮忙。

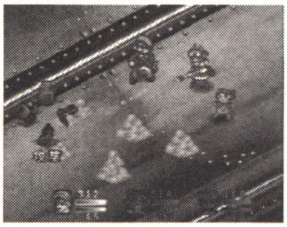
来到巨大蒸气机对上的空地，有个小朋友正在找人玩捉迷藏，少年也加入做鬼（まかせなさい）。要捉小朋友有四人，他们分别躲在拆卸中的屋、巨大蒸气机　开发地区和里通往下水道的地方，找齐各人之后，小朋友就会送少年10个岩监，还告诉他这用来对付鼻涕虫非常有效。



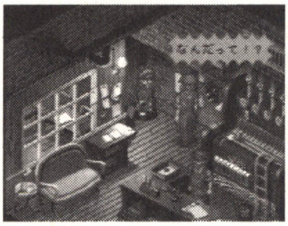
二人来到官厅街，在街上听路人说地下铁因没有蒸气供应而停驶，于是二人进入地下铁站看看，在那里遇到在等爸爸的艾莉爱丝。这个时候一个地铁职员走来，他知道少年是埃瓦雷特的弟子，告诉他地铁列车因故障被困在管道内，地铁职员要全力抢修，所以请少年进入管道，从外面打开列车的门拯救乘客，少年答应了（うんいいよ），三人一起到车站深处跟职员交谈他便会让少年进入地铁管道。



在管道具拾取宝物，并顺利打开列车左边的门救出乘客。回程半路上，艾莉爱丝听到一点声音，原来是五只鼻涕虫出现，三人随即应战。这些涕虫经验值很高，几乎打一次升一个LV。而从那里开始，地下铁管道便会出现敌人。不过无论怎样，得来的岩监也要留下来（除非你事先买了很多），因为稍后要用来对付BOSS的。



回到车站，职员在感谢少年之余，还告诉少年蒸气管理局请他尽快去有事共商。到蒸气管理局去看看，职员告诉少年有东西塞着蒸气管令蒸气机不能正常运作，但蒸气管只容得下小孩子通过，所以请他们在三小时之内清理塞了蒸气。少年答应了他们的委托（やってみる），从蒸气管理局里面的房间，进入蒸气管。



先到管内两边的绿色房间打开气伐的第一、二开关，那就可以顺利进入蒸气管的深处。在最深处，三人遇上一只巨大鼻涕虫，它有强劲的全体攻击，不过用岩监就可以轻松对付。回到蒸气管理局后职员们十分感谢少年的帮忙。

第九章　屋根上の怪人

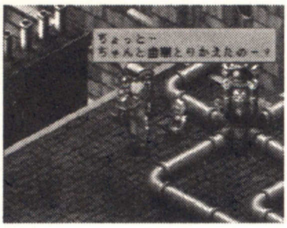


一个预定在博览会中展出的机械女偶因齿轮转动不规则，凭着自己的意志出走了，市长委托埃瓦雷特去寻回它，更换齿轮，令它变回一个服从的机械人。可是埃瓦雷特有要事必须到约克夏，所以就把寻回修理机械女偶的工作交给少年（选“なんのハナシ?”）。

少年与艾莉爱丝会合后，照样提款购物和完成侦探协会的案件后在街上收集有关机械女偶的情报，路人都说有个美丽的女子在龙卷风中出现，在天台上飞来飞去，力量大到可以轻易扭曲蒸气管。来到侦探协会，职员说没有逃走了的机械女偶的情报，反而有飞天怪人的情报，但内容也跟机械女偶的差不多。



既然那女偶穿梭于天台间，于是二人就回到少年的房间，到天台去找寻机械女偶的下落，他们在左边的天台上遇见ヴァージル，他好像也在找寻什么，但是没有说什么便走了。再往右边走，少年竟见到怪人组织的头领正在责备部下办事不利，要他们尽快找到机械女偶，因为



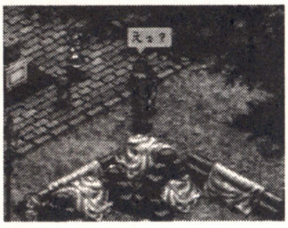
机械女偶的齿轮式演算装置是完成机械兵所需的。后来约翰与珍妮发现了少年，于是便派出装甲狗来对付少年。不过只有铁骨头在手，很轻易就可以令小狗乖乖地回家去。

再往右边走，少年见到ヴァージル和机械女偶在一起。少年替机械女偶更换齿轮后，女偶便带着微笑回去了。

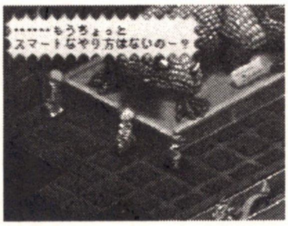
第十章　虫入りコハク盗难事件



大清早上，埃瓦雷特告诉少年，最近市内发生了一连串的宝石失窃事件，但奇怪的是在数日之后，那些宝石又会物归原主。少年在屋外只见小拍挡一个人在玩耍，却不见艾莉爱丝，于是就到她的家里看看。当走到二楼的走廊时，艾莉爱丝刚从房间里走出来，原来她的爸爸有事外出，所以交托她在家里看守着他的宝石。这时，房内突然传出了声响，艾莉爱丝就立即回到里面看看，当少年进入里面时，竟然看到一条大蛇将宝石偷走了。



艾莉爱丝在情急之下，就和少年及小拍挡一起在市内寻找。最后，三人在剧院门前一个男人口中，得知大蛇向着万博会方向逃去，故此他们也沿途追踪而至。当他们和一个工人倾谈时，他表示那大蛇可能是从展馆中一个研究恐龙的博士那里走出来的，而他知道少年等是埃瓦雷特的弟子后，也破例准许他们从侧门进入馆内。他们一走进展馆，即遇见工人口中所说的那个博士，但她因为事心忙的原因而不理会众人。



接着，三人跟着她进入恐龙馆，并看见一个女人进入了博士的研究室。不久，房中传出了一些争吵的声音，其中提到什么今晚是最后的一次，而又说到什么银行似的。可是少年他们进入研究室内时，却见不到那个女人。当三人要离开恐龙馆时，在大门遇上了埃瓦雷特，而交待过事情的发展后，他们就返回埃瓦雷特宅，约定晚上一起到银行查过究竟。

到了晚上，少年等进入银行后，发现保险库的大闸被



打开了，而"年轻幽灵"则坐在地板的中央。这时一名保安人员走进来，并命令手下的一只大猫向三人攻击，后来当他们向"年轻幽灵"询问时，她说自己是受人之托，特地到来把被盗去的宝石物归原主的，说罢，她就从天台处逃走。事后，艾弗力从报上得悉除了琥珀之外，其余所有的宝石会送回原处，除了这犯人的喜好外，暂时也想不出其他的解释了。

第十一章　精灵たちの集まる场所



少年来到大厅时，女佣人对他说有人客来访，而这人客就正是ヴァージル。此时刚好艾莉爱丝也在屋内，故此三人就一起倾谈。原来这时万博会正式开幕了，ヴァージル希望能到那里参观，故此拜托少年和他一起前往。于是一行三人，就朝着万博会的会场进发，当到达会馆后，他们发现已有很多人正在参观。可是ヴァージル进入机械馆时，立即感到难以呼吸，到他们第二次进入该处时ヴァージル更觉得难以忍受而走开了。



这时就只剩下少年等两人，当他们准备离开会馆时，艾莉爱丝就说刚才听到里面的人一些人说，该处在晚上会有幽灵出现，于是他们决定到晚上时再到那里调查。当天晚上，少年到隔邻接了艾莉爱丝后，两人就一同前往万博会会场。但两人在里面走了一会后，艾莉爱丝却渐渐地害怕起来，起初还只是说有点胆怯，到后来更要少年立即和她一同离开。于是，两人就朝着出口方向前进，当来到人品的展示馆时，从远处看见两条人影在蒸气前出现，但在两人走近时，那人影却消失掉了。

两人到达出口后，再次遇见ヴァージル，得也陪同之下，三人又回到了会馆之内。就在他们走到植物园时，ヴァージル感到里面有些不寻常之物，于是他先问少年是否作好了心理准备，然后就进入里面一个房间中。原来里面有



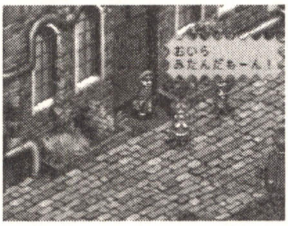
着一群透明的精灵，它们结合为一红色的女精灵后，就向少年等三人攻击。经过一场苦战后，三人终于战胜了那个红色精灵，而空气中则只留下一段话，说能够有机

会看看现代的文明产物,实在感到十分有趣……



第十二章　空の大怪兽P

最近伦敦的话题，就是有不少人看见龙的出现。当少年和艾莉爱丝离开埃瓦雷特家时，小拍挡突然从天空上掉了下来，而他自己则说是被一条龙抓了上天空。于是，三人就在四周调查有关龙的事情，而侦探协会内的小组告诉他们，高台上的酒吧中好像有有关这方面的情报。当三人来到酒吧后，正巧里面聚集了大批男女，其中一人声称他亲眼看见龙的出现，但其他人显然并不信任他。在一气之下，那男子就说要到万博会找专门研究恐龙的丝达露博士证实他的说话。

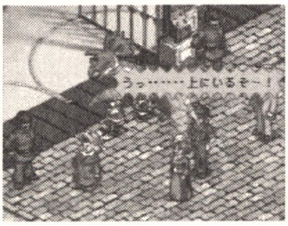


于是少年等也就来到万博会会场，在恐龙馆里面，丝达露正对人群解释恐龙已经绝种,不可能再次出现在世。但就在那时，外面突然传来：“龙呀!”的惊叫声，于是少年就立即跑出会场外，而果然一条飞龙就在他们的头顶出现。正当大家都在惊惶失措时，小拍挡再次因为要抓着那龙而从空中堕下，少年劝了他不要再这样做后，便回到恐龙馆和埃瓦雷特相讨，可是艾费力也没有什么意见提供，于是艾莉爱丝再次提议晚上再来调查。



晚上，当少年等三人来到万博会会场外时，看见上次那一个女人又走了丝达露博士的研究室，于是三人就待在门外偷听，但他们只断续听到什么琥珀是必需品的说话。这时,丝达露吩咐那女人离开,三人就立即走到高台上躲避。之后,研究室内传来博士的声音,提到了恐龙血和注射的事,就在那时,外面传来一声怪异的叫声,故此少年他们立即跑到外面去看。

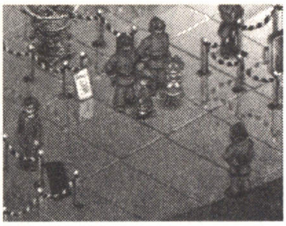
原来日间的龙就在大门前出现，而一场战斗也就此开始了……打倒了那龙后，丝露达走了出来伏在龙的身上大哭,而埃瓦雷特也适时来到。正当他想安慰丝露达露达,并说可以借出他的胸膛让对方靠在他身上哭过够时，丝露达不单拒绝了他，还大叫他立即滚蛋，埃瓦雷特闻言自然大受打击。就在那时候,那龙的身体发生了变化，不单体积大大缩小，还变成了一头蜥蜴,再次活生生地叫着。丝露达看见这情况，也就破涕为笑了。



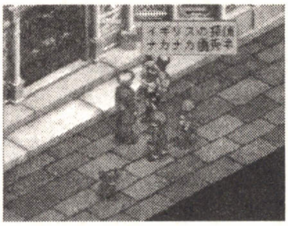


第十三章　先人の残した技术

埃瓦雷特收到一张由“年轻幽灵”发出的预告状，当中表明她要偷取由美国运来万博会参展的“天球运行观测器”。埃瓦雷特将预告状交给少年后,就先行到港口准备。至于少年,在汇合了两位同伴后,也就朝港口走去。到达那里后,埃瓦雷特向他们介绍了一位年轻漂亮，来自美国的女警，而她是负责这次的警卫工作的。之后,三人就跟着她进入仓库看看那“天球运行观测器”。



当少年等再三向波士顿有关“天球器”的功用时,“年轻幽灵”也在那时出现,并企图强行夺取她的目标物。但由于波士顿展示了她的惊人魅力,令“年轻幽灵”暂时撤退,故此“天球器”暂时幸保不失。当众人从仓库出来后,埃瓦雷特说因为明天才是正式的展出日，所以当天可以让少年他们自由活动，到明天才继续工作，故此大伙儿也得到一天假期了。(当主角返回埃瓦雷特家门前,该日就会自动结束。)



第二天一早，少年等三人到达万博场时，看不见女警的踪影，而看守的警员则表示少年他们是负责晚间巡逻的，所以他们不妨先休息一下,到晚上才来工作。由于现在没事可做，少年等又只有先返回埃瓦雷特家，等待晚上到来。

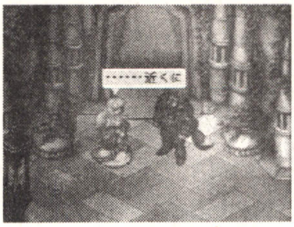
当夜，三人回到展览馆时,发现所有警卫也晕倒在地,而“天球器”前站着的正是怪人集团一伙与“年轻幽灵”。他们看见有人到来，即二话不说地展开攻击，由于敌人的实力甚强，众人花了一段时间才能把他击倒。这时女警也赶到来了，剩下来的敌人眼看失败,就只有先行逃走。最后,“天球器”在余下的展期内也没有遇到麻烦,而那名女警在完成任务后,也功成身退返回美国。

第十四章　もうひとつの伦敦



早起来到楼下,看见艾莉爱丝并得知她昨晚听到了有人向她求救的奇怪声音，因为那声音很像ヴァージル，于是少年一行人便决定立刻前往她所住的公寓去看看到底发生了什么事情。





来到公寓时，ヴァージル正在屋内等着他们，“你们终于来了，我要带你们去我的故乡。”话刚说到一半ヴァージル的身影便消失了，正当少年感到奇怪的时候ヴァージル又出现在我们面前。ヴァージル说：“对这个世界来说，我就是你们所谓的精灵。”



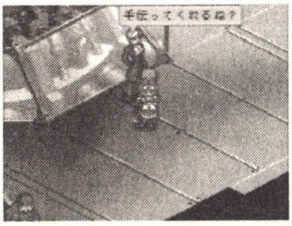
ヴァージル再次消失后，四周的气氛突然变得很怪，于是少年一行人便立刻从公寓旁的楼梯准备回到开发区，不过当你在这个很像伦敦的街道上行走时便会发现一切又跟现实中的伦敦有很大差别，少年一行人的目的地是此处的灵园。等到达灵园时看到ヴァージル也在此处，与他对话后便可回到现实世界。

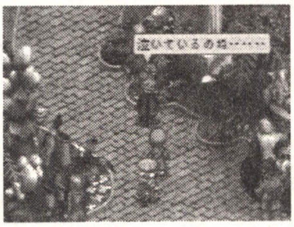


第十五章　伦敦の夕日/植物园の歌声

早起来到一楼，得知埃瓦雷特要我们前往博览会场，在博览会场见到埃瓦雷特后，因为此时警察人手不足便暂时答应充当临时警察巡视各个地方，在博览会大厅的一间房间遇到一位老先生，他要我们等一下到位于高台住宅区的那所大宅来找他，征得埃瓦雷特的同意后便前往高台住宅区找那位老先生。

见到老先生后，他说因为这里的空气不好，因此一直都看不到夕阳，老先生请少年乘地铁去 W&G 工业找社长，希望能够在黄昏时停工一次，好让他带自己的孙女看一次夕阳。





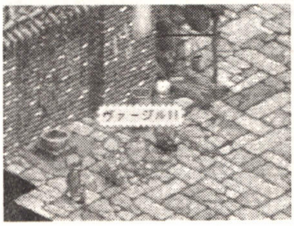
来到 W&G 工业后，社长很爽快地答应了少年的请求，办完这件事后准备离去时发现了怪人集团的人，将怪人打倒后，在地铁站得知博览会场的植物暴走的消失，于是立刻赶到博览会场，在馆中见到ヴァージル后来到恐龙馆找到埃瓦雷特先生，此时得知还有个女孩在植物园中，进入植物园打倒暴走的植物后，当我们爬到屋顶时就见到了那位女孩。就在此时伦敦的夕阳出现，而那位女孩也在夕阳的照射下消失了。ヴァージル说她就是植物的精灵，现在已借着阳光回到他所属的世界去了。至于后面当然是陪老先生及他的孙女一起在郊外看美丽的夕阳。

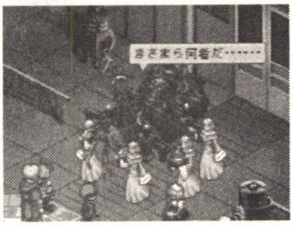




第十六章　机械仕掛けの魂

早晨起来，市长突然来到埃瓦雷特的住所，说机械兵失控了，少年当然高兴地接受了调查机械兵失控的任务，在商店街看到了小拍档被机械狗狂追，一路来到博览会场后见到埃瓦雷特先生，此时他让少年去找那个失踪的机械木偶，延途打听情报得知在中华街有奇怪的事情发生，来到中华街后见到了ヴァージル，与他一起进入此地的一个迷宫中。



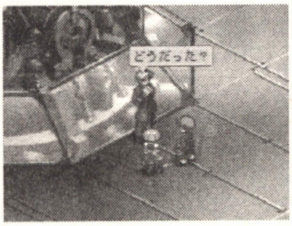


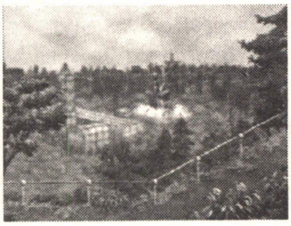
这个迷宫比较大，不过只要注意迷宫内的景物就不难找出所要去的地点。办完迷宫中的事情后，此章便算结束了。

第十七章　エウァレット抹杀计划

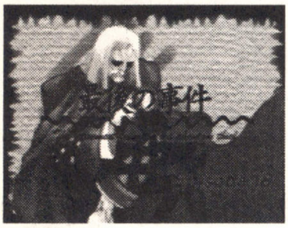


早起埃瓦雷特先生让少年调查蒸气机关停止的事件，来到蒸气管理局后见到艾莉爱丝，并看见许多在寻问事故的原因。由于此时还不能进入管理局内，因此先回家与埃瓦雷特商量。埃瓦雷特建议分别调查此事，于是他先去博览会场的地铁站，而少年一行则调查另外几个地铁站，完成任务后回博览会场去见埃瓦雷特先生，此时收到





了一个便条，到蒸气管理局拿给埃瓦雷特先生看后，他大惊失色，并慌张地跑了出去。从管理局出去后，发现伦敦已被机械兵占领，而恐怖组织的人要求政府交出伦敦的管理权。



第十八章　最后の事件

雨夜，由于事态的严重性，伦敦的警察被全部派出在街中巡视。此时少年来到万博会场内发现有两个人正在秘密谈话，乘电梯来到馆内人工太阳的头部，遇到了一个神秘的黑衣人（此时若与他战斗必定会失败），答应为他找小孩后再来到水族馆，在馆内要与恐怖组织的敌人战斗，战胜后将小孩带到黑衣人处，原来那名黑衣人就是先前带小孙女看夕阳的那名老





人，而那个小孩也正是他的孙女玛莉娅。为感谢少年救回他的孙女，老人指引少年一行人前去机械塔，并叮嘱少年要注意机械塔中出没的机械兵，少年通过"连络桥"后经过机械塔内的迷宫来到机械塔最上层——机械塔制御室，在此地看到了被绑住的埃瓦雷特先生。

此时要面对恐怖组织的BOSS,因此少年要以最完备的状态面对他，打败敌人后便可将先生救出，而机械塔也会沉没。



第十九章　灭び行く世界

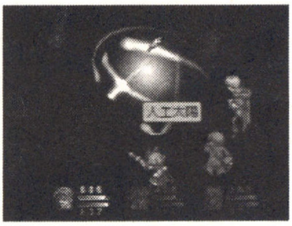
早起与楼下的先生相见，先生说恐怖组织最近也没有什么动静了，我们也终于也可以不那么忙了。由于少年办案出色，埃瓦雷特先生交给少年一套名侦探用的防具。

就在此时市长急冲进来并说大事不好，万博会场内出现人工太阳暴走的事件，之后埃瓦雷特先生先去了万博会





场，而少年一行则去调查大蒸气机，调查完后在去万博会场的路上遇上埃瓦雷特先生，先生让少年再去蒸气管理局，在管理局内得到情报后回到侦探协会调查有关M·O·S的事情，再回到刚才先生的所在地，此时他已经不在了。于是先回家，这时ヴァージル来访，说事情已经影响到了精灵界，于是少年一行人来到万博会场外与ヴァージル一同来到精灵界，在精灵界要先找到会场所在地，进入这里的会场后要决战暴走后的人工太阳。



回到现实后，第二天又有新的事件发生，于是少年侦探新的传说又将开始了……

部分道具使用方法及效果

名称	价格	效力	购入地
消毒药	8	解毒	商、开、细
爆烈目觉まし	8	回复睡眠状态	商、开、细
きつい香水	8	回复麻痹状态	商、开、细
激烈びんた	10	回复迷惑状态	细
クマの手	8	回复暴乱状态	细
めぐすり	8	回复泪状态	商、开
不死鸟之粉	100	回复战斗不能状态	细
爆龙丸	30	回复除战斗不能以外任何异常状态+50HP	细
急救箱	600	回复异常状态+100HP	商、开
凤凰血青玉	15	全体解毒	细
スッポンのエキス	15	全体回复睡眠状态	细
指压的极意	15	全体回复麻痹状态	细
天女之泪	20	全体回复迷惑状态	细
クマのいぶくろ	15	全体回复暴乱状态	细
眼睛回复药	15	全体回复泪状态	细
妖精之粉	?	回复战斗不能状态+HP全回复	
亲方のドンカチ	5	敌1人小攻击	商、开
银のマグカップ	10	敌1人中攻击	商、开
ガラクタ	40	敌全体小攻击	商、开
ニンジャの手里剑	?	敌全体大攻击	
蒸气ちくおん机	?	敌全体睡眠	
どつきり箱	?	敌全体麻痹	
スカンクガス	?	敌全体暴乱	

名称	价格	效力	购入地
银のダーツ	?	敌1人神圣攻击	
毒グモ入り虫かご	8	敌1人毒+小攻击	商、开
オルゴール	10	敌1人睡眠+小攻击	商、开
ぶきみなロウ人形	8	敌1人麻痹+小攻击	商、开
あかい宝石	12	敌1人迷惑+小攻击	商、开
巨大フナムシ	10	敌1人暴乱+小攻击	商、开
アンスニアこびん	8	敌1人泪+小攻击	商、开
岩监	10	专门对付鼻涕虫	商、开、细
サビのもと	10	专门对付机械人	商、开、细
てじょう	10	专门对付扒手恶党	商、开
さつちゅうざい	10	专门对付昆虫	商、开、细
大きな注射器	10	专门对付死之医生	商、开
ニワトコのえだ	10	专门对付鬼怪	细
けもの用のワナ田	10	专门对付野犬	细
にせタイホ状	10	专门对付小偷流氓	商、开
ブリキのほね	10	专门对付装甲狗	商、开
タバコのヤニ袋	10	对特定敌人造成大伤害	商、开、细
真实之镜	10	对特定敌人造成大伤害	商、开、细
じょそうざい	10	对特定敌人造成大伤害	商、开、细
はがねのネズミ	10	专门对付猫	商、开
东洋のギター	10	对特定敌人造成大伤害	商、开
时之石	10	对特定敌人造成大伤害	商、开、细

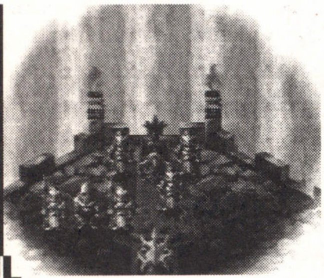
商——商店街道具屋　开——开发地区道具屋　细——细工屋

图片式完全流程

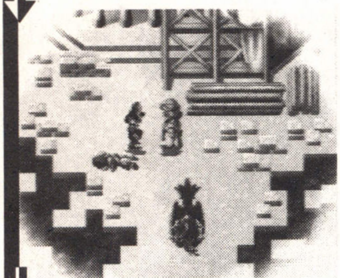


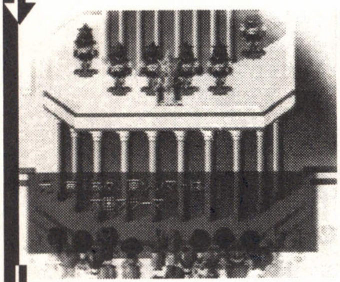
传统 RPG——神秘的龙骑士

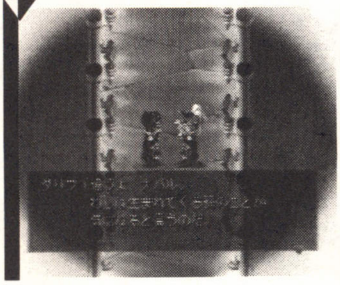
机种:PS　厂商:XING
类型:RPG　媒体:CD－ROM

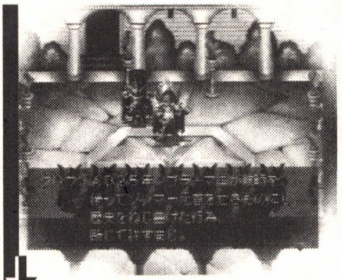

传说只要能骑上龙就可以自由地前往过去与未来。

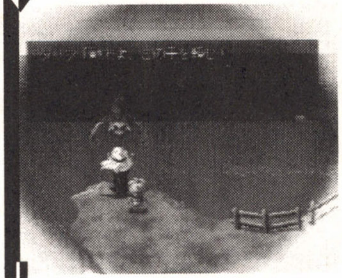

AD5 年，国王正与设计师讨论着该如何建造一座城池。

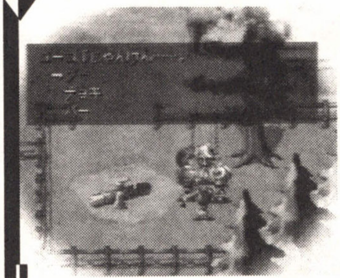

不过空中却出现一位骑着飞龙的蒙面男子将其一人杀死。

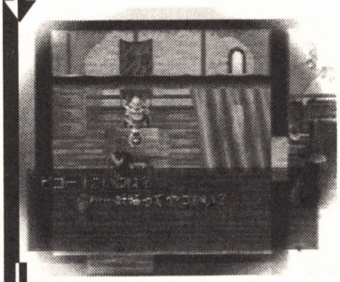

AD25 年，和平终于来到，国王对演说时，却忽然发生了……

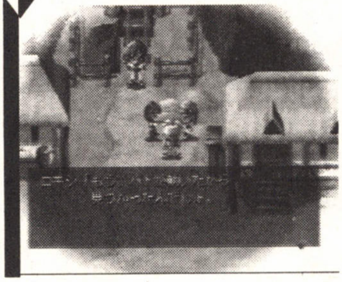

龙骑士队，骑士团长决定将水的记忆夺回来，并加以封印。

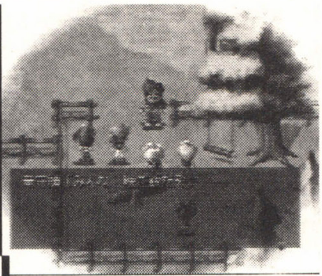

AD34 年终于将水的记忆之力封印，负责封印的是……

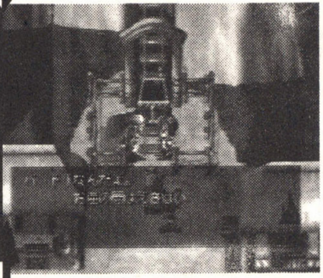

又过了 3 年，退休的骑士团长将孙子(主角)托负给养龙场。


已经八岁的主角正在和同伴们进行游戏。

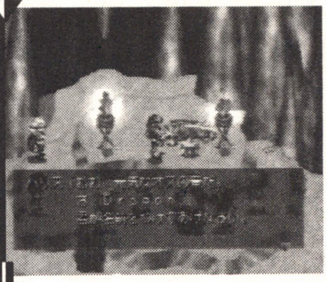

商人正在销售妖精，因为主角的原因，妖精被买下来。

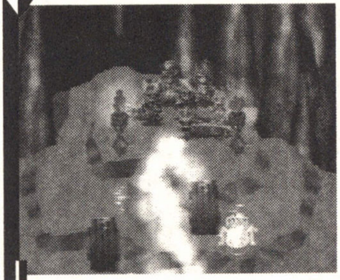

之后要把躲在各处的朋友找出来，否则不能继续游戏。

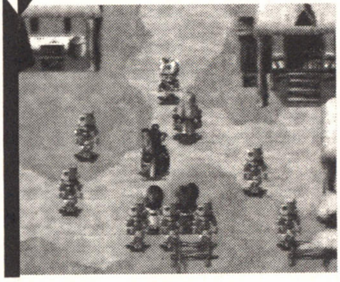

AD50 年，主角所乘坐的龙就快要生产了。


与同伴一起坐上矿车去探望自己的飞龙。

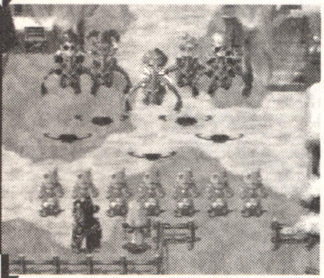

在医生的照料下，主角的龙虽然精神不好，但无生命危险。

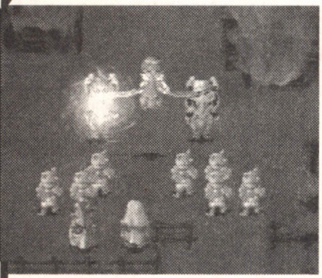

过了一段时间，幼龙终于产下了，这时要为它起名字。

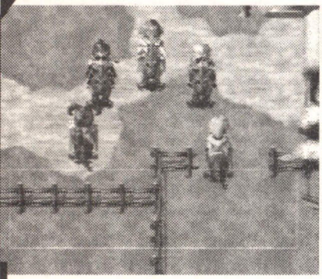

突然敌人前来进攻，幸亏得到了飞龙的帮助。

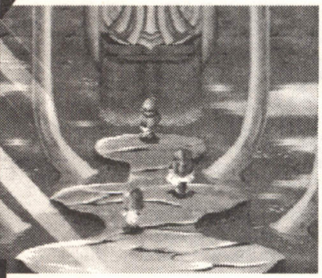

与进攻养龙场的敌人首领对战，本作的第一场 BOSS 战。

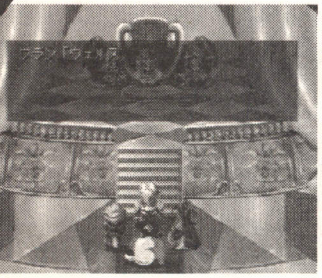

被战败的主角一行人无力抵抗，敌人开始焚烧养龙场。

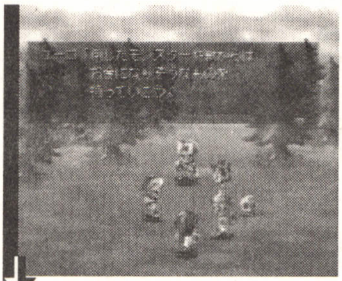

战略龙骑士团前来缓助，才使得主角一行人得以生还。

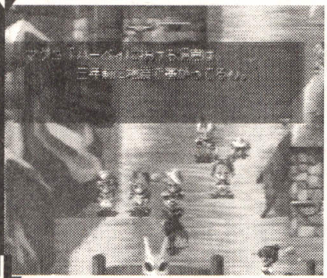

战略龙骑士团帮助主角把来犯的敌人全部击退。

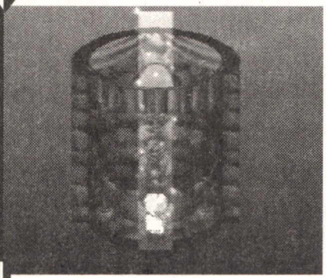

因为水源的原因，所以无法扑灭养龙场的大火。

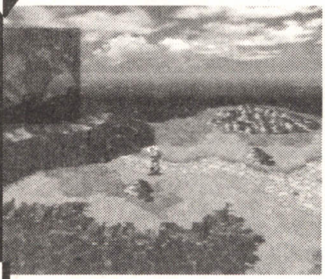

敌方的三女神对于神的预言也产生了怀疑的想法。

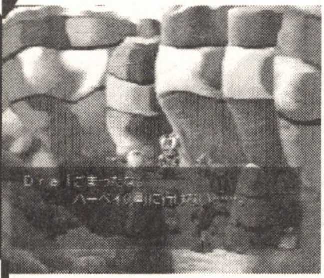

但是敌国中的大多数人，依然坚持龙将毁灭世界的传说。


大家最后决定将加入到战略龙骑士团的国家中。

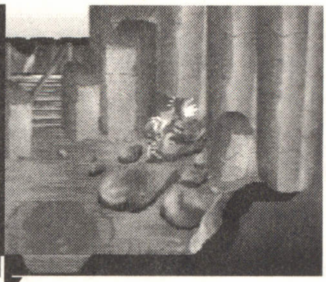

为了前往要去的国家，而在**ドッシュの町**打听情报。

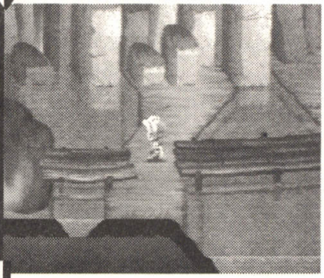

可以在街中的小屋中向妖精学习新魔法。


在左方的洞窟中，存在着一条可以通往目的地的地道。

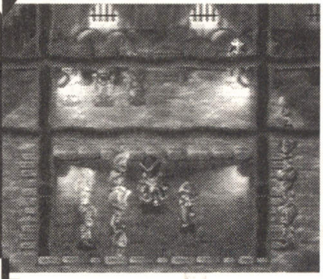

洞口被石头堵住，同时还下起了雨，雨后发现石头不见了。

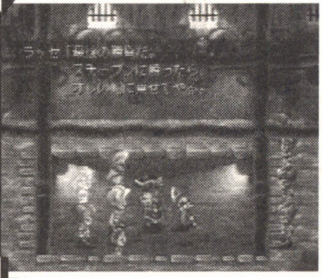

穿过洞窟，一行人对于这种奇怪的现象感到很诧异。

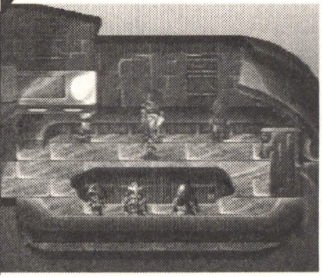

返回洞窟中，发现刚才通过的道路又被石头堵住了。

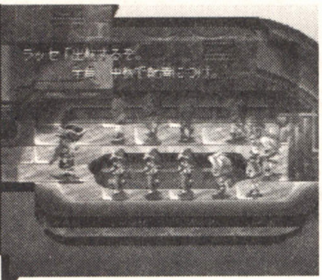

看来刚才通过的洞窟，是几年以前的还未被石头堵住的。


到左下方的小镇中，于酒馆内可以向妖精学习新魔法。

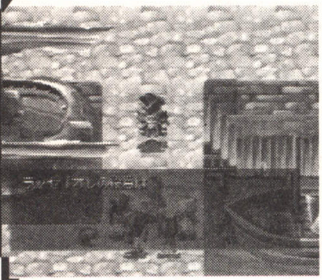

酒馆老板的情节发生以后，才可以到地下室中与船长打赌。


与安排的士兵作战是打赌的内容，也是情节发展的关键。

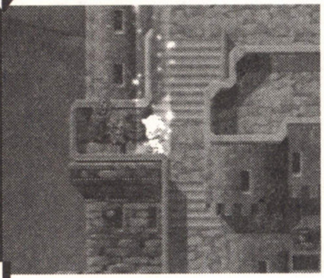

打赌的事件过后，才可以登上船长的船前往目的地。



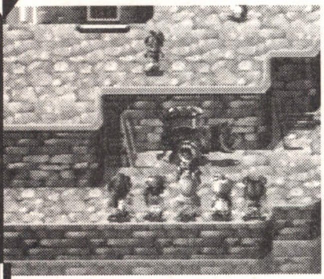
与船上的人员交谈，才会有船长出现的事件发生。



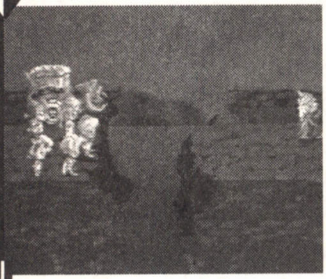
到达目的地后，与可爱的船长暂时告别。



在此城中，向两位妖精学习不同的魔法。



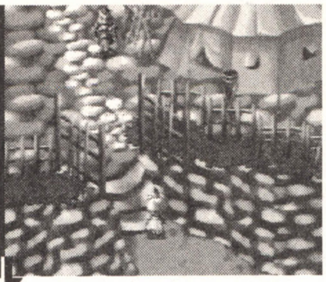
到陆军指挥部申请加入后，到途中所示位置出城。



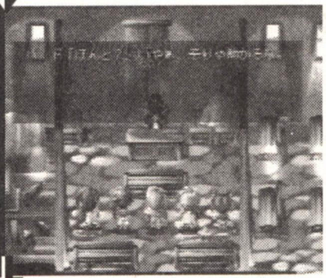
前进的路上突然遭到敌人的进攻，主角一行人不得不迎战。



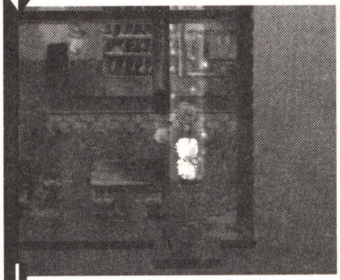
把敌人战败以后，又与战略龙骑士团的队员相见。



之后来到陆军大营，在这里可以进行装备的更新。



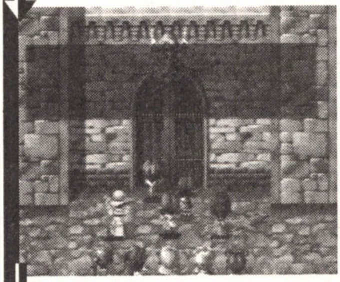
与陆军队长见面，并接受他委托给我们的任务。



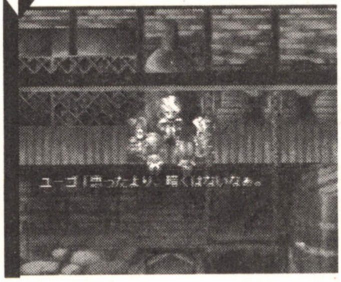
在这里也可以找到教新魔法的女妖精。



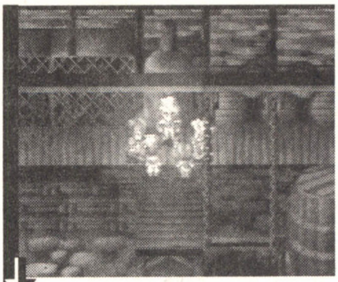
因为村长家的酒窖很暗，因此去左上方的城堡寻找油灯。



如图中所示，群众中的最左边的人就是拥有油灯的角色。



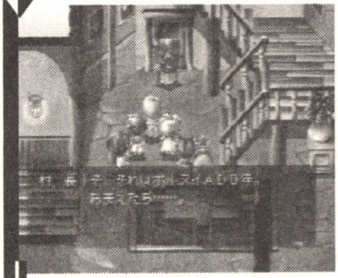
在黑暗的酒窖中，油灯可以使我们顺利的前进。



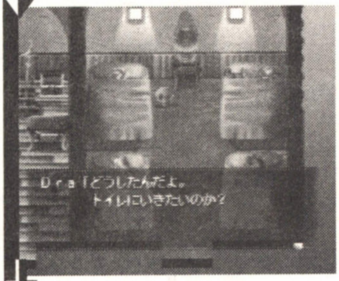
不过，这里的酒窖并不安全，经常有敌人冒出来进攻。



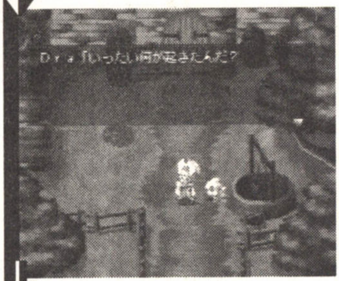
于酒窖的最深处，发现了这里的 BOSS"之后与其交战。



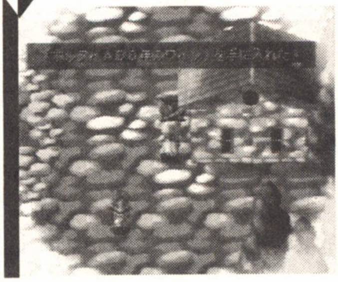
村长说队长要找的酒已经被酒窖里的怪物喝光了。



半夜起来被小龙吵醒，并被他叫到了村长家的后院。



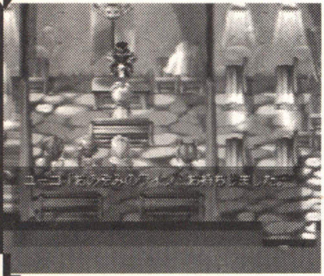
小龙把主角推入了井中，从井中出来已经是 AD 元年了。



在这个时代可以很轻易地得到 AD 元年的葡萄酒。



早晨醒来，与同伴们一同去把那瓶葡萄酒找出来。



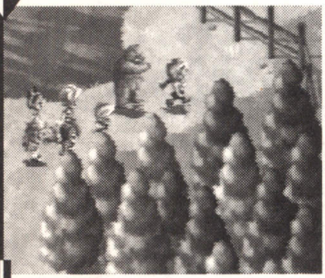
将葡萄酒交给陆军队长后就可以得到新的任务了。



原来新任务就是把机密文件送到西北方的陆军司令手中。



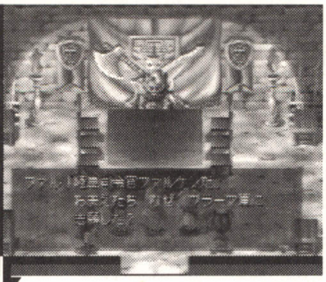
向西北方前进，可以见到图中所示的城堡，这就是目的地。



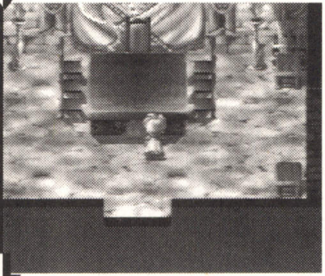
在山道上除了学习新的魔法以外，还可以看到奇怪的现象。



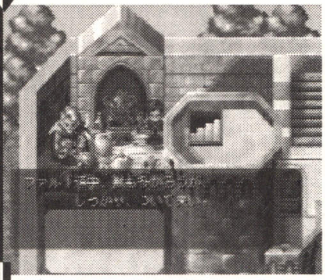
与熊搏斗的中年人原来就是陆军司令官，而熊是他的朋友。



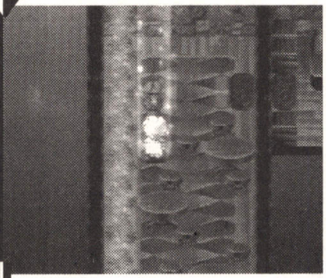
交机密文件给司令官，随后得到将会在这里工作的命令。



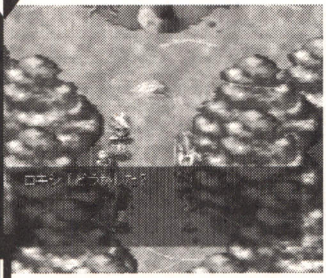
可以与陆军司令一同行动，的确让主角一行人非常兴奋。



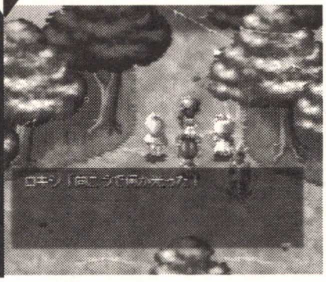
到二楼的后门可以与陆军司令官一同去执行任务。



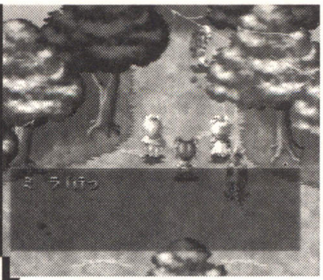
当然，在后门也有可以学习新魔法的妖精。



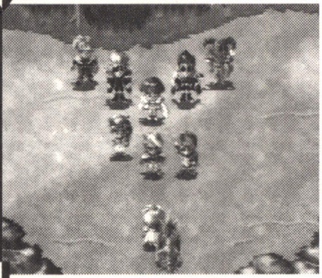
不知道是否中了埋伏，同伴开始逐一地失踪。



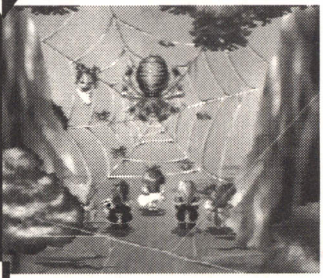
每失去一个同伴，都对之后的作战带来不利的影响。



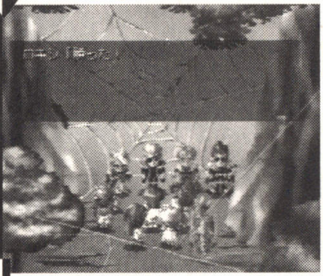
最后连强力的伙伴也被蜘蛛网带走了。



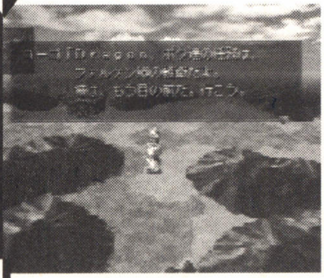
与同伴们相会，原来这只是龙骑士团对我们的考验。



唯一一名同伴是被蜘蛛怪抢走了。



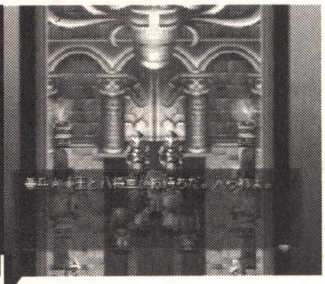
与蜘蛛怪的对决，是这里的对BOSS战，敌人实力很高。



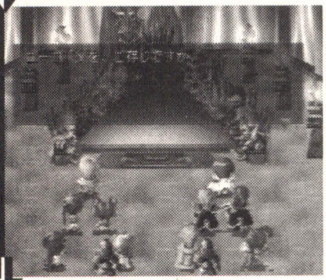
离开森林来到首都，这是位于大陆中央的部分。



从首都市民的口中了解到国家的密林将军被敌人抓获。



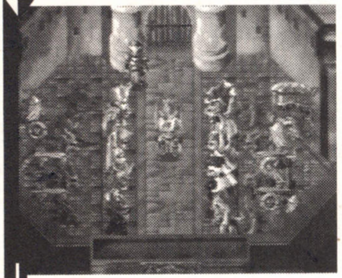
得到国王的宣诏来到皇宫，在这里了解到主角真实的身份。



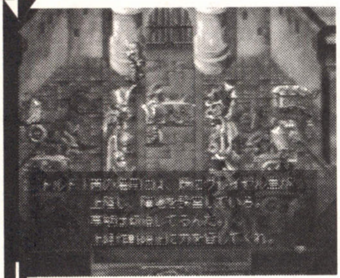
国王命令主角一行人协助8个将军完成军事任务。



首先为了快速移动，被龙骑士团准许挑选飞龙作为座骑。



之后到大厅中，从8将军口中了解到各自的任务。



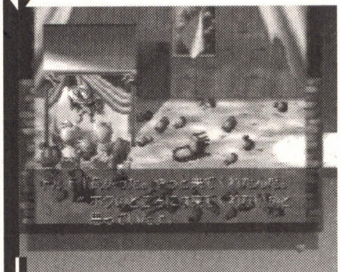
这里要记清每一位将军的委托，以便于以后攻略。



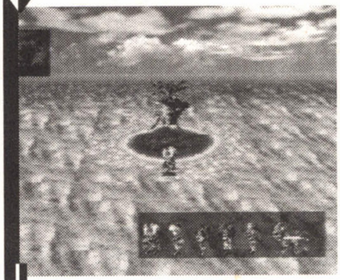
往左方可以飞到沙漠将军的领地，如左图所示。



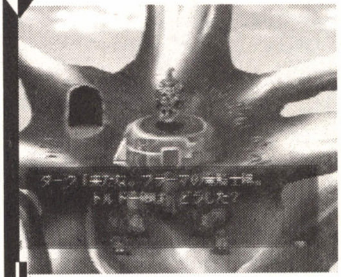
沙漠将军的领地还是比较荒凉的，没有太多的设施。



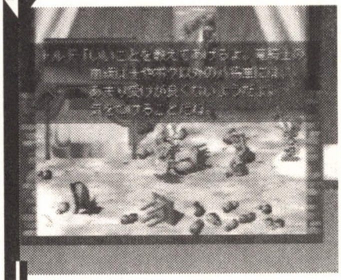
与沙漠将军交谈，可以得到任务的新情报。



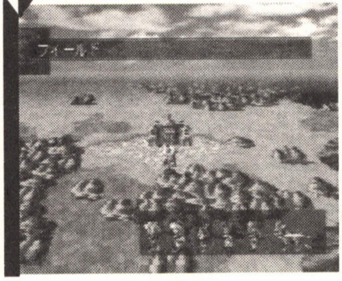
在往左飞到达绿洲，这里是完成沙漠将军任务的地方。



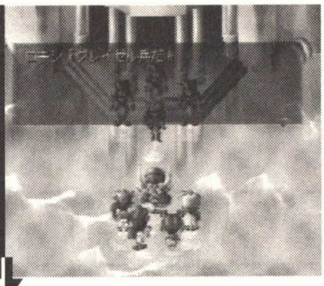
在绿洲的大树上，可以与黑暗的妖精对战。



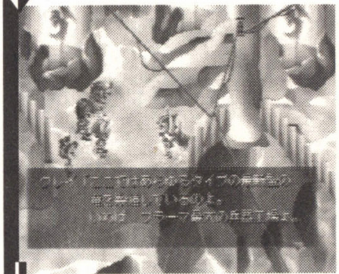
返回沙漠将军处，可以得到异想不到的奖励。



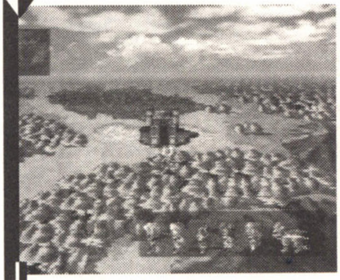
往地图的右上方飞，就进入了寒带将军的领地。



与寒带将军交谈后，会与他一起来到国营养龙场。



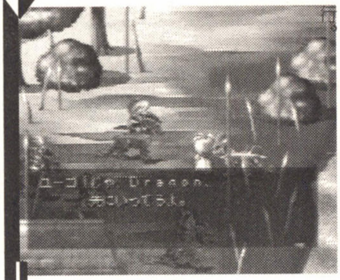
在养龙场的最深处，与这里的BOSS进行对战。



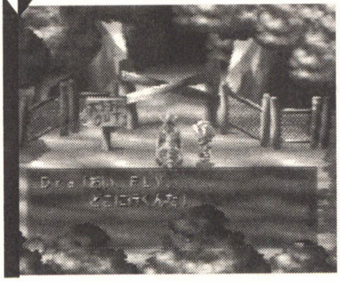
飞到大陆中最大的内陆湖旁边，可以进入湖水将军的领地。



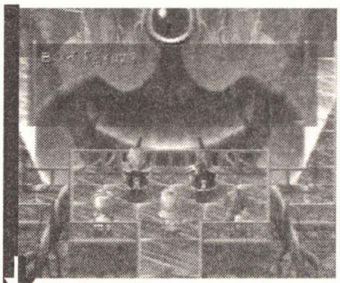
这里会遭到湖水将军的嘲笑，作为龙骑士的后代主人公…



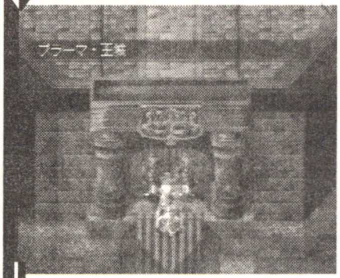
在往目的地飞行的时候，不知因为什么原因，飞龙不肯飞行。



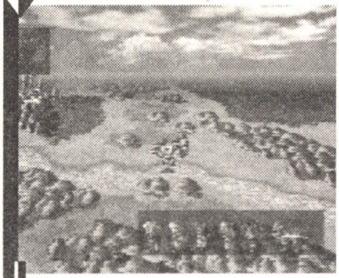
在与飞龙共同步行的时候，正好发现了时航术研究所。



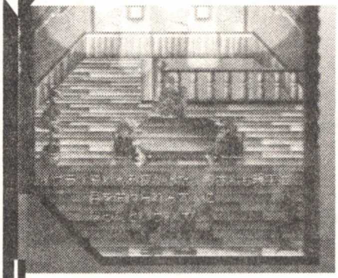
在这里会与敌人的BOSS相见，并展开对战。



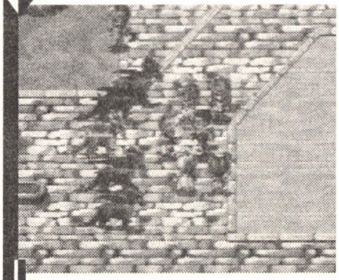
完成救护任务后，在首都的卫兵口中了解到**イグラート**。



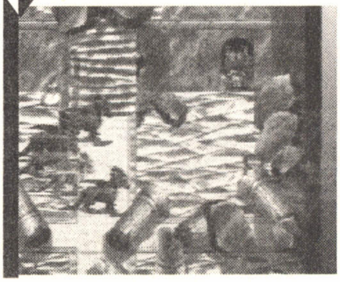
前往陆军大本营，在村长家中可以找到那位将军。



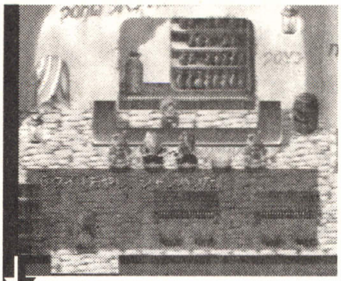
在这里会得到新的任务，去抓获叛逃的女间谍。



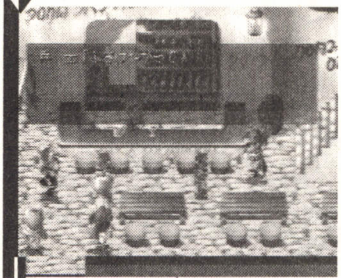
再次返回敌国的首都，从已方情报人员那里了解情报。



于左侧的博物馆遗址中得到参加音乐会的礼服。



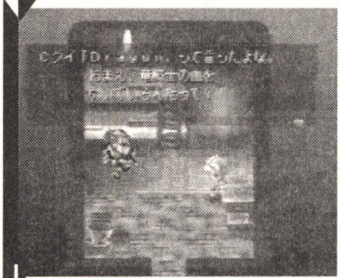
在酒吧中，大家决定利用闹事来吸引敌军。



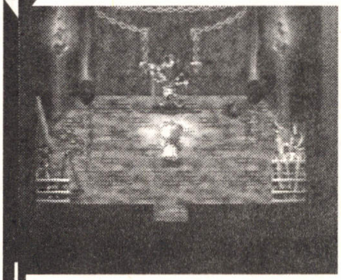
因为殴打敌方的士兵，使主角一行人被抓进了监狱。



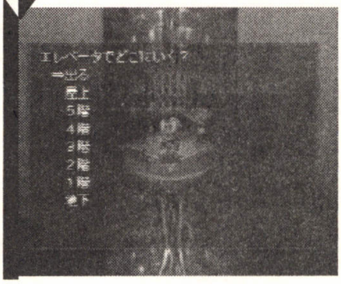
与收容所所长见面以后，便正式进入监狱内部。



大家静等熄灯以后，逃出了各自的房间。



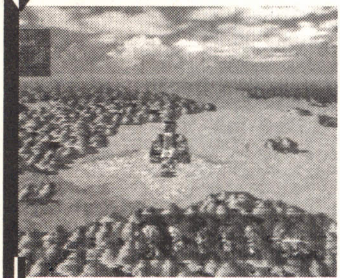
乘坐电梯先到地下右边的牢房，在这里救出将军。



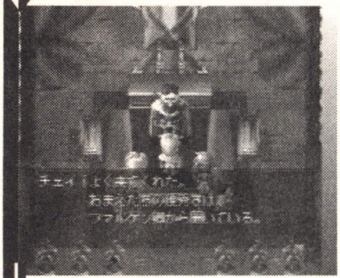
随后要去五楼破坏整个区域的电流设备。



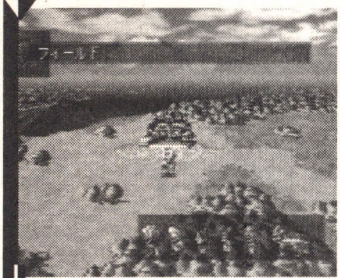
到达目的地后，与同伴们一起打倒湖中的怪鱼。



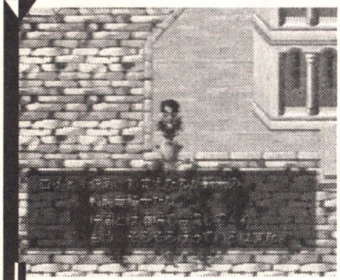
之后便飞往密云将军领地，副司令会告诉下一步的行动。



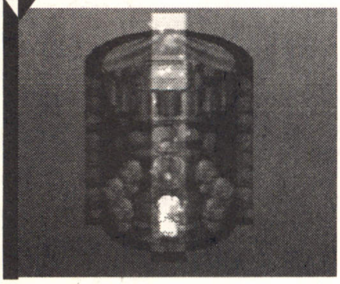
副司令官又具体讲述了一下有关救出将军的计划。



之后坐飞龙前往整幅地图右上方的敌对国首都。



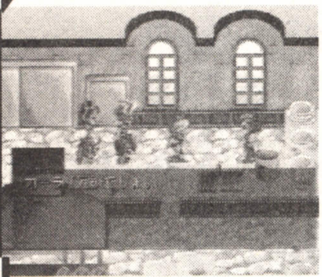
在首都的右下角，可以与本国的情报人员相见。



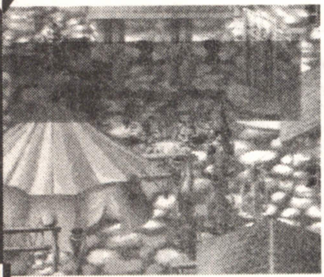
并且在首都中也可以学习全新的魔法。



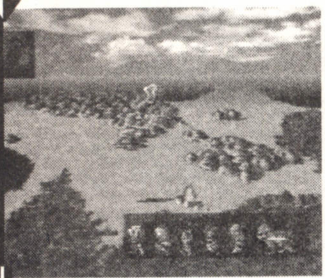
参加完音乐会，去右边餐厅逮捕叛逃的女间谍。



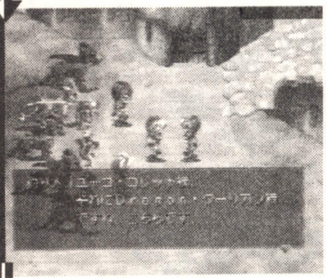
与其手下交战，胜利后追踪到餐厅后面的厨房。



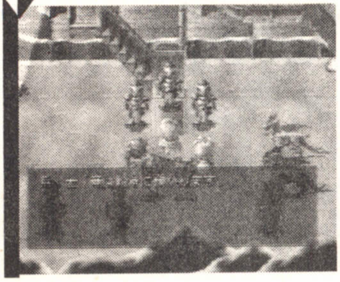
回到陆军总部，又得到了新的任务，去消灭敌人的炮台。



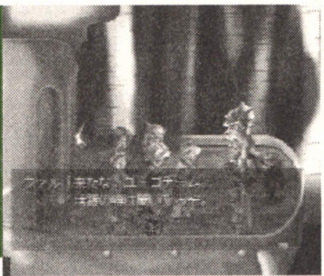
首先要飞到此大陆右边的『东侧岸壁』这个地点。



由钓鱼的情报人员将我方一行人带到秘密基地。



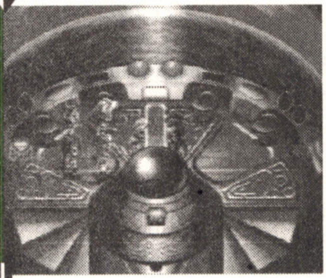
因为炮台上方有强电流防护，所以龙骑士们只能步行。



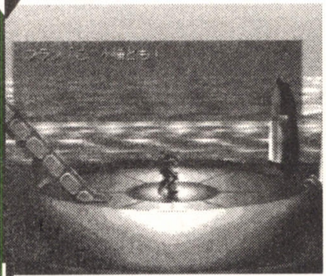
在海军的舰队上，主角见到了此次任务的主管将军。



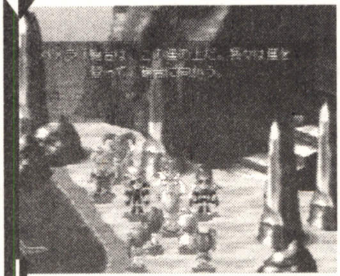
途中与敌战舰相遇，已方采用接近后登舰的格斗战。



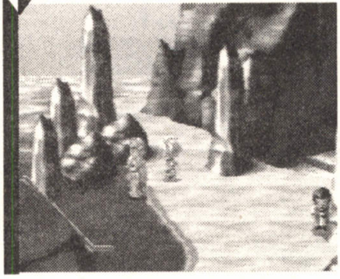
进入敌舰的第一个房间，这里就是敌人的BOSS。



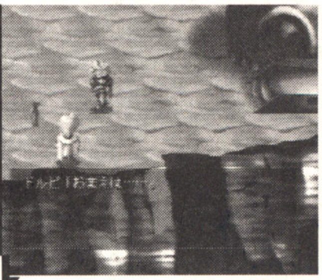
脱离敌舰以后，敌方的舰桥上刚才被打倒的将军又出现了。



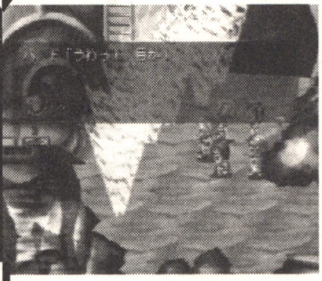
上岸后，经过商议，由龙骑士团主攻，而主角只做阳攻。



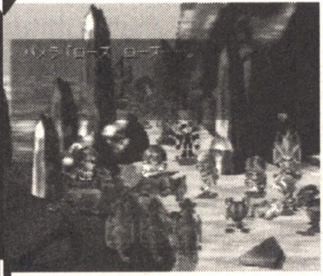
进攻炮塔之前，可以向岸边的妖精学习新魔法。



从绝壁上来到炮台的龙骑士团遭到了敌强力攻击。



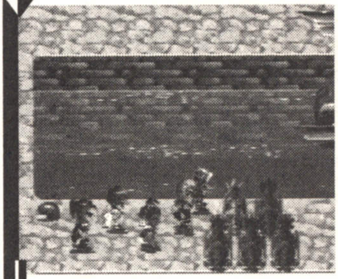
进行阳攻的主角一行人，也被炸弹阻挡了前进的方向。



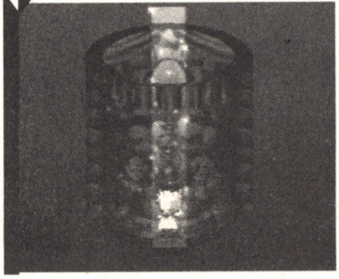
主角们与龙骑士团都遭受了重大的损失，均有一人牺牲。



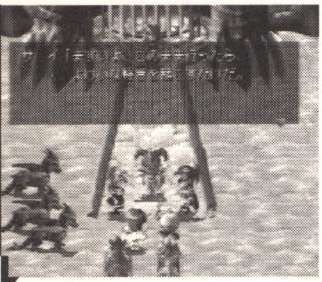
原来的仲间为了护送同伴的尸体回故乡，而暂时离开。



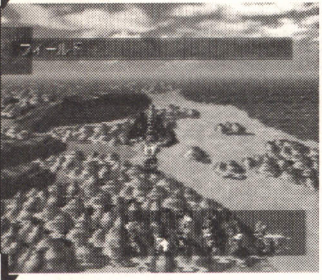
主人公则被留下来帮助战略龙骑士团战斗。



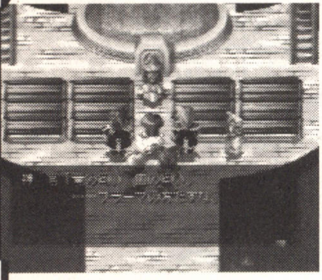
在**ノルテの**町可以找到多位传授新魔法的妖精。



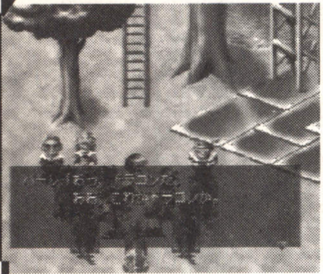
因为敌国关卡非常多，因此战略龙骑士团被困在这里。



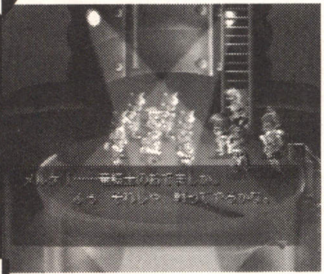
没有办法只好前往地图右边的村子去寻找『教服』。



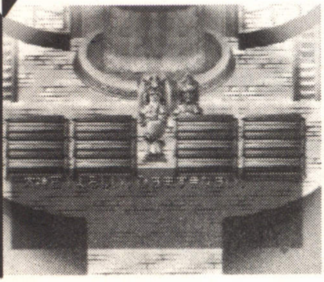
这里的神父告诉主角，大神官在一年多以前死去。



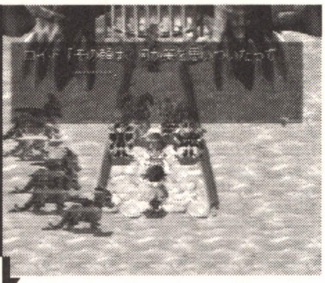
为了重返过去，主角不得不来到地图左方的村子。



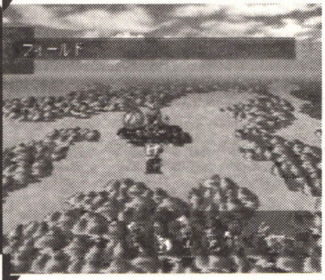
在研究室的最底层，获得三位科学家的许可。



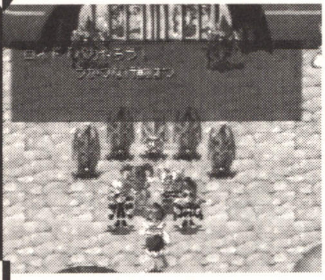
AD49年，主角在这里轻易地获得了大神官赐给的教衣。



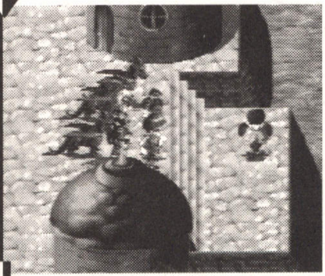
在教衣的帮助之下，所有的同伴顺利地通过了关卡。



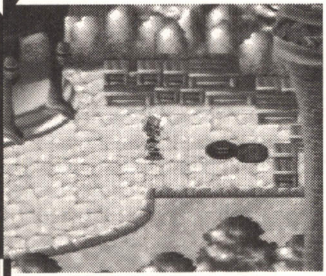
来到了被称为商业都城的城市，但是这里正在举行着国葬。



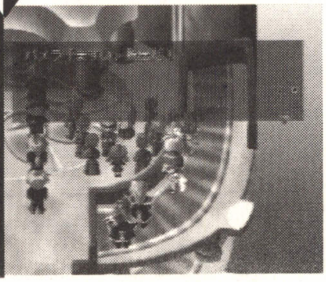
被国葬的将军，是前面战斗中死于主角手下的敌方将领。



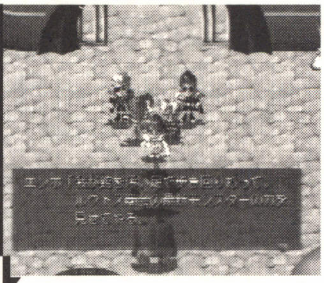
情报人员带领主角从下水道中进入商业都市的中心。



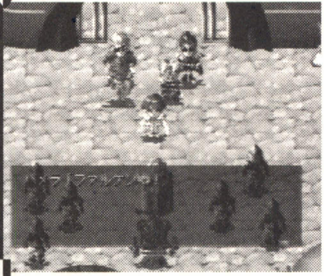
轻易可以到达中央会议厅的外墙，由左侧的门进入吧！



到二楼去观看国葬的过程，但不小心被敌人部队发现。



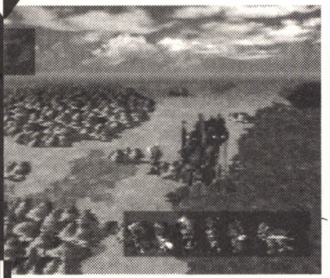
逃到门口时与敌国新发明的怪物进行对战。



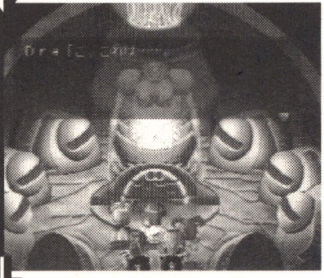
战斗胜利后，发现已方国家的陆军已经登陆了敌国。



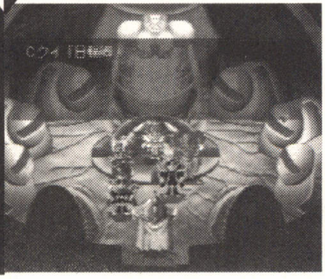
陆军司令官要求我们马上去消灭西南海边的怪物工场。



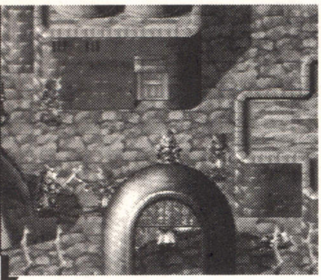
怪物工场的具体位置是在敌国大陆的右下角方向。



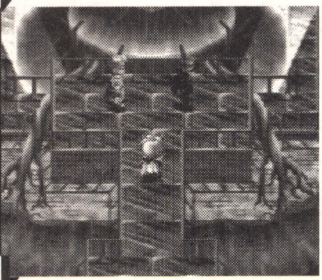
进入到怪物工场的最深层可以看到大量的怪物养成机械。



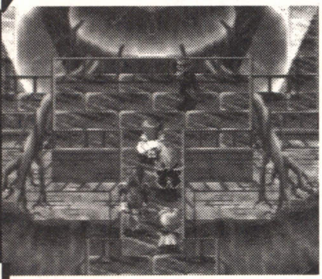
正要消灭机械时，敌方的将军突然出现，随后是BOSS战。



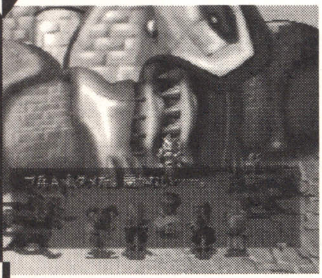
随后为帮助陆军司令官，穿越关卡来到西北方向的城市。



按陆军司令官的要求，主角去右侧上方的机房。



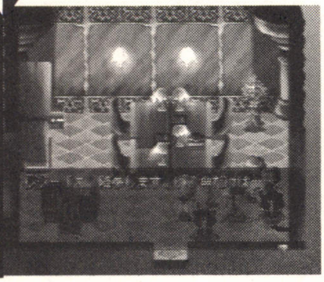
帮助已方国家的将军消灭敌人的大将以后，此任务完成。



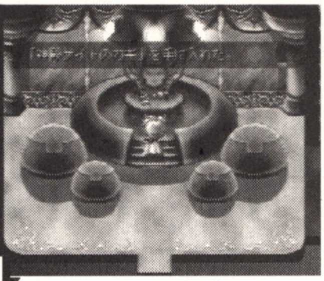
进攻大陆中央的神殿都市，但因为没有钥匙而无法进入。



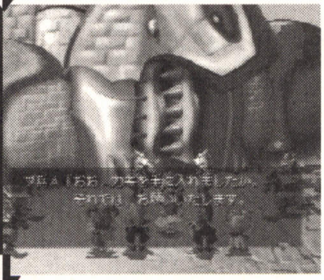
返回到刚才发生战斗的城市中，去后方敌贵族的住宅。



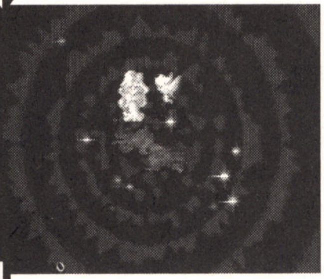
在其中的房间中，找到因丈夫变身而被吓坏的贵族夫人。



在夫人的帮助下，进入贵族的房间，BOSS 战以后得到钥匙。



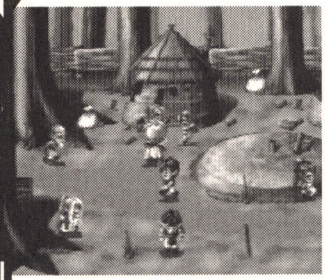
有了钥匙，就可以轻易地进入敌国的神殿都市。



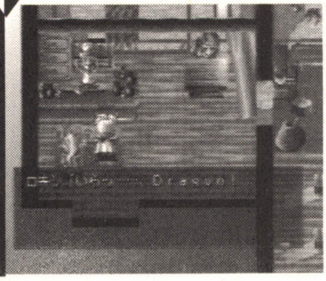
因为空袭时间提前了，为了生存主角不得不进行时航。



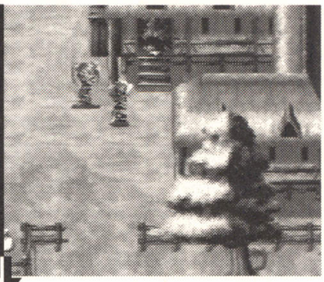
醒来时已是 AD70 年，在主角身边的是敌国的三神女之一。



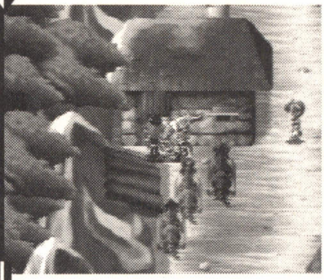
从村民口中得知，这 20 年来获胜国一直在压榨人民。



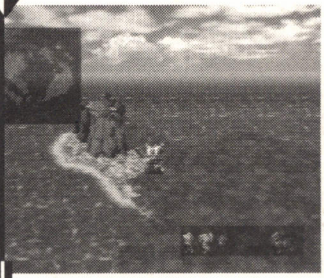
回到养龙场可以和 20 年前的中间见面。



这时正好官方的军队负责人前来征收飞龙。



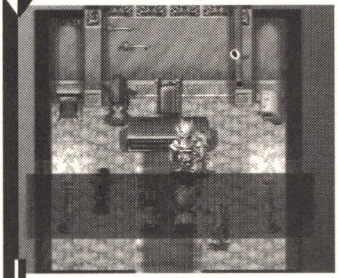
得到飞龙以后，去北方的**ドラッシュの**町解除咒语。



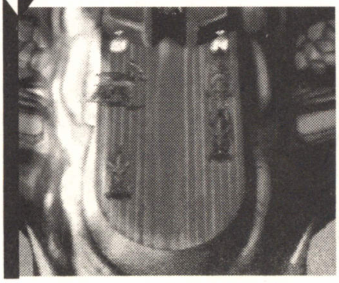
之后前往炮台的遗址，于此和 20 年前失散的朋友见面。



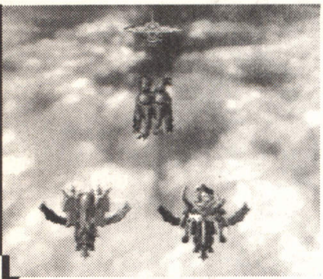
被官方部队抓到军舰上以后，会见到沙漠将军。



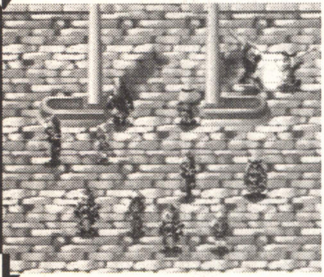
沙漠将军以三神女的小妹妹来要挟主角等一行人。



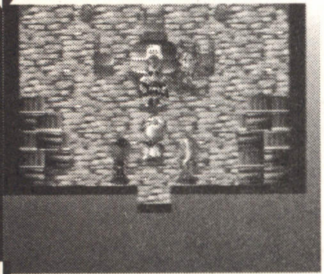
正要双方僵持阶段，官方的大型飞空舰队来袭。



为了保护主人们的生命，刚刚获得的飞龙用生命阻挡炮击。



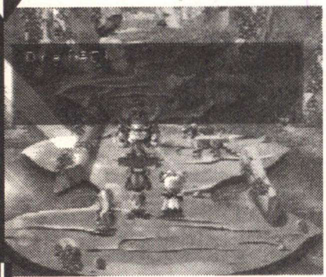
被击中的军舰向着大都市坠落，使无数人失去生命。



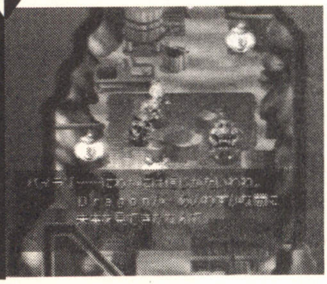
到首都博物馆遗迹中，与反抗军的司令官见面。



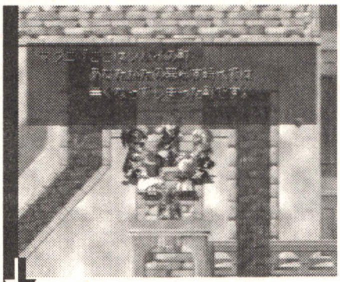
在老船长的帮助下，大家了解到进入国营养龙场的方法。



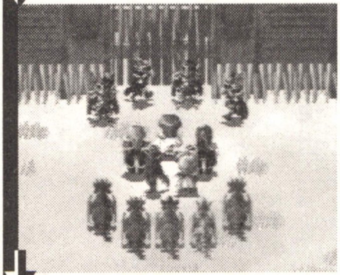
得到解除石化咒语的药物以后，在神殿处进行 BOSS 战。



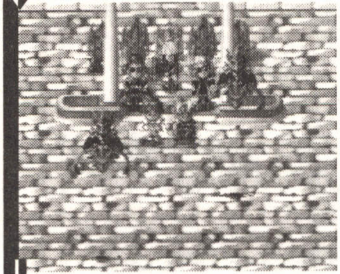
回到 AD50 年，被神秘的女子在空袭时救出。



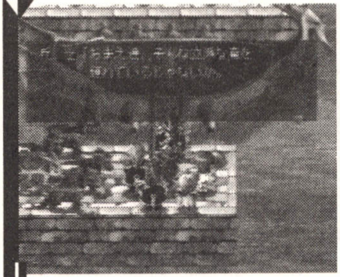
为了进入首都，大家不得不在边上的小镇进行休整。



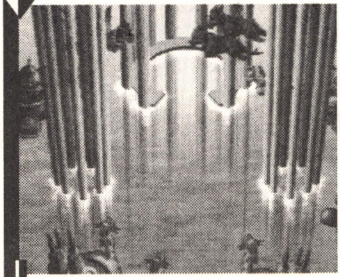
在关卡处遭到龙骑士的拦阻，只能用武力通过。



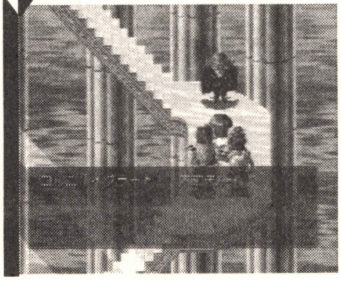
于首都的龙骑士大本营中，了解到龙骑士的任务。



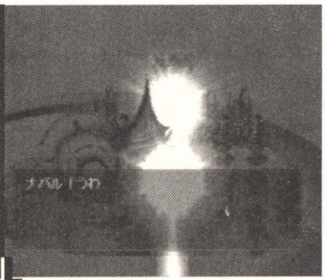
去左侧的港口，坐船到大海中央的封印之塔。



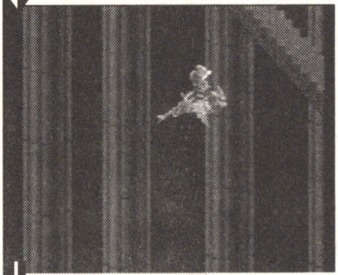
这里就是 AD34 年龙骑士封印水之记忆力的地点。



再次和敌方的将军对战，只有获胜才能前进。



在这里发现 AD34 年时杀死主角的父亲的凶手。



封印之塔倒塌的一瞬间，主角利用时航再次回到 AD70 年。

将船上的大炮打坏后，就可将三神女其中两人救回来。接着只要跟老船长谈过后他便会将我们送到プラ丨マ的东侧岸壁，来到陆地上后先遇到官方的部队，把他们打倒后通过密林军的领地来到关卡。在此将密林军司令官打倒后，得知此时的特殊部队司令官竟是……，当然战略龙骑士团是不存在的!

继续往前将寒带军司令官打倒后，发现自己的仲间中的两人却都被她冰冻起来。剩下的三个人只好继续前进了，到沙漠军领地下方的关卡见到トルド的父母，由他们支支吾吾的样子确定トルド就躲在家里，当我们进入トルド的官邸时大门却被反锁，幸好有朋友前来相救不然真的会被……将トルド打晕后就可通过南方的关卡。

然后到时航术试练场，可得知敌将军就在湖的对岸，到湖的对岸把其打倒后，就继续向东前进。将东方关卡的陆军司令官打倒后，他在临死前告诉我们，国王的座骑就是一条时航龙。

接着到空军领地旁的村子，此时村长长的女儿说自从ソリッシュ轰炸グレイゼル大陆后，连她在内每个人对他非常不满，所以村民们希望能将他消灭。

通过城堡后终于来到プラ丨マ的首都，将空军司令官打倒。不过国王却不知到那个时代去了，回到王宫询问，得知国王回到 AD 元年想除掉每个人的祖先，如果成功的话那历史就会完全改写了。但是要如何前往 AD 元年呢？此时米拉想起那个酒瓶，于是我们便藉着那瓶写着 AD 元年酿造的葡萄酒，回到了龙战争刚结束的那一年。虽然打倒了国王，但是还没能阻止历史的改变，因此不得不再此前往 AD5 年去消灭那时的国王。

最后主角一行人返回 AD50 年，世界一片和平。

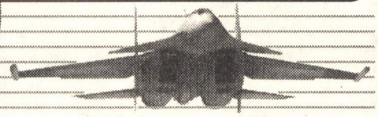
ACE COMBAT 3 electrosphere

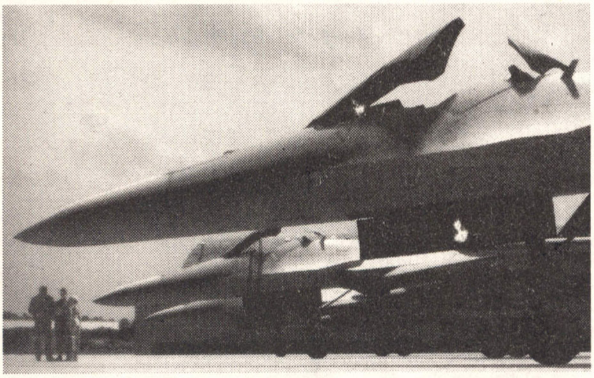
完全攻略

机种：PS 厂商：NAMCO 类型：驾舱类 SLG
媒体：CD－ROM×2 占记忆卡容量：2 格
对应周边：振动手柄、NAMCO 驾舱专用摇杆

ACE COMBAT. 3

基础知识篇 1





前言

与以往的“ACE COMBAT”系列相同，在假想的世界中进行战斗。所不同的是，这次并不是与恐怖分子对抗，而是各组织之间的纷争。

下面介绍的技巧，从基本操作到高难度的操作范围很广。如果没有掌握基本部分，不用说攻击敌人，就连自己的战斗机也不会驾驶。此外如不掌握高度技巧的话，就发现不了操作操纵与攻击中的乐趣。为了掌握这些技术请一定仔细的往下看。

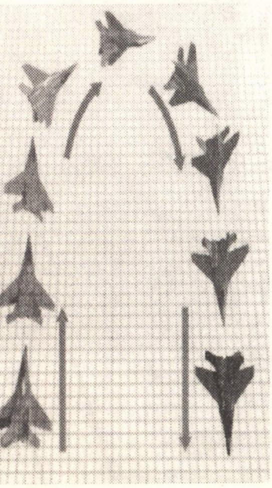
●基本技巧 ACE COMBAT. 3

虽然是很基础的东西，但基本操作比技巧更应重视。本游戏中必须掌握对敌人的追踪、攻击、躲避敌人攻击等基本方法。难度高的技巧是基本操作的延伸，只有掌握基本技巧后才可学会。特别是要学会下面介绍的旋回、下降的方法，以及躲避敌人追踪或攻击的方法。

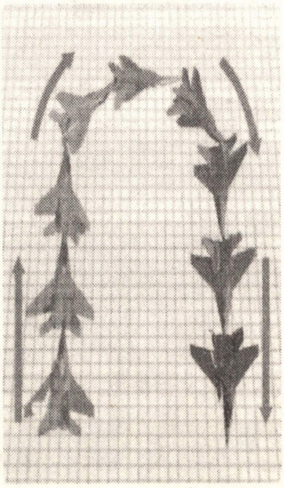
旋 回

冲过目标时为避免敌人追尾而采取的行动，根据自机的速度有大旋回和小旋回。保持速度时旋回的话，是可画出大圆的大旋回。相反降低速度并旋回则变为画小圆的旋回。例如冲过地上的固定物体时，因为地上的东西很多不可当场移动，所以应保持速度进行大旋回。但是空中物体大多数不断移动，所以采用大旋回会让敌人跑掉。在追击空中物体时使用降低速度的小旋回可迅速追上敌人。

NO. 1 大旋回



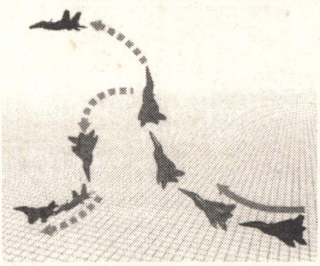
NO. 2 小旋回



上 升

上下的概念主要用于对敌人的高度调整，但在将要碰到地面时或躲避敌人攻击时，也可使用上升改变形势。但是上升是与重力相反的行动，如不十分注意速度会导致失速，必须注意。

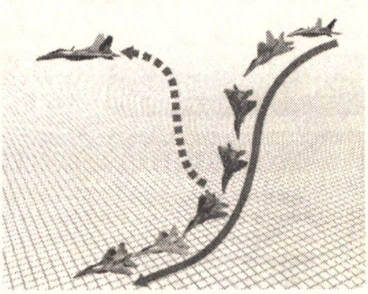
NO. 3 上 升



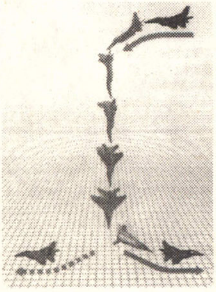
下 降

下降用于空战地面或躲避敌人攻击。下降的行动有时伴随着接触地面的危险，要注意与上升的不同，下降后急速上升时，机体恢复平衡需要一定时间，如强行攻击地面很可能会与地面相撞。与地面保持平行进行破坏时不可进行急速下降要逐渐下降。另外在失速方面也可应用一下。例如急减速从失速的状态下下降也是一种技巧。但是失速后不回复到一定速度的话机体会变得不能控制，要注意速度不要过于降低。

NO. 4 下 降



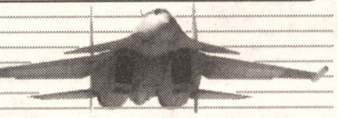
NO. 5 急下降

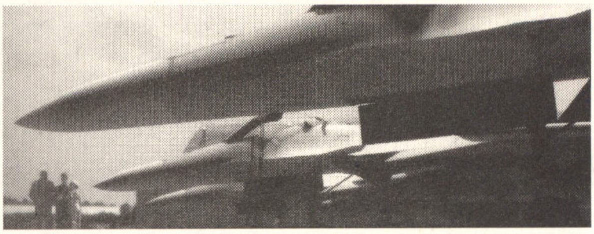


ACE COMBAT. 3

基础知识篇

1





●防御技巧

ACE COMBAT. 3

摆脱敌人追尾或回避导弹时要使用介绍的防御技巧。本游戏中受到一定程度的伤害就会GAME OVER，不过运用防御方面的知识和技巧可以做到预先的预防，为了把伤害减少到最小程度，请看看下面介绍的防御技巧。

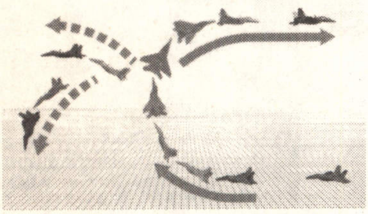
摆脱敌机追尾

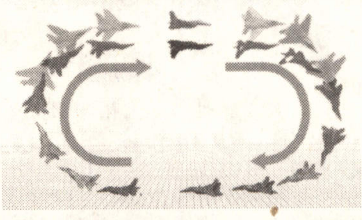
在战斗机的格斗战中处于敌人后方是攻击的基本方法。当然玩者被敌人击落时也是被敌人占据了身后。如被敌人占据了身后，必须在敌人锁定前逃走，例如急上升后急下降，或旋回、旋转，采用可急速改变角度轨道的行动来摆脱敌人，还可以移动至敌机的背后进行攻击，另外向左右旋回降低速度让敌人冲过去，这可使得敌机出现OWER SHOT。

背后被敌人锁定时

敌人从正面或侧面锁定时，可从任意轨道进行急上升来回避攻击，不过被敌人追尾并发射导弹时就很麻烦了。如导弹对自机进行追尾，是很难用旋回、上升等基本行动摆脱的。这种时候要从雷达上确认导弹的接近，在合适的时机进行急旋回或者上升的转圈，这是最后的回避办法。


NO. 9 摆脱


NO. 6 摆脱敌人


NO. 7 占据敌机的身后


NO. 8 旋转

●攻击技巧

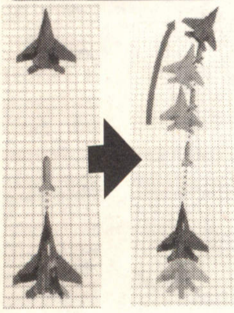
ACE COMBAT. 3

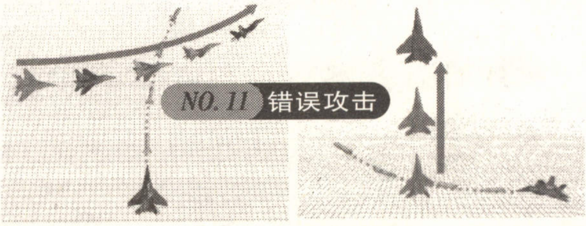
这个游戏的精华就在于攻击的技巧。攻击方法分为导弹与机枪两种，基本上应以导弹攻击为主。但是有的任务或敌人不可用导弹锁定，只能用机枪进行攻击，以下是针对各种形势可利用的攻击技巧。

导弹的基础知识

用导弹攻击时须锁定，导弹的诱导性能有限制，不可追击突然变向的敌人，而且导弹推进时速也是固定的，不适合攻击推进速度优秀的敌机。例如，对于企图从上方通过的敌击，从下方发射是不会击中的，最好的方法是从敌机身后锁定。不过占据了敌人身后也并非绝对击中，如敌人进行急旋回或急上升，命中率就会下降。当敌人水平飞行时发射最为理想。

NO. 10 正确攻击

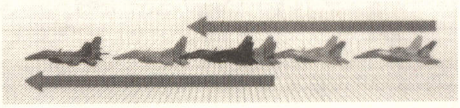



NO. 11 错误攻击

机枪的基础知识

机枪与导弹不同，没有导向功能，而且射程很短。与敌人接近到一定程度后会出现机枪的瞄准标志。与敌人保持同样速度时容易命中，不过机枪不具有很大的破坏力，必须连续击中才可。当与敌人距离较近时，在发射导弹的同时还可机枪攻击，给敌人以追加的伤害。

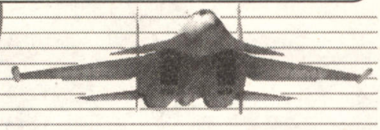
NO. 12 正确攻击

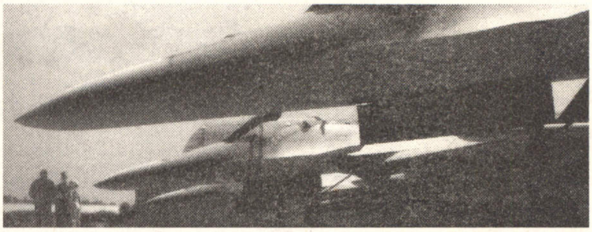


ACE COMBAT. 3

基础知识篇

1

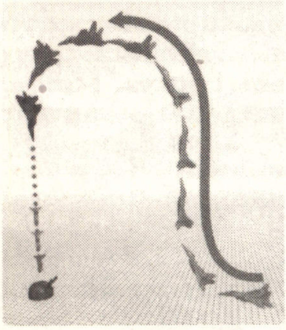




●攻击技巧 ACE COMBAT. 3

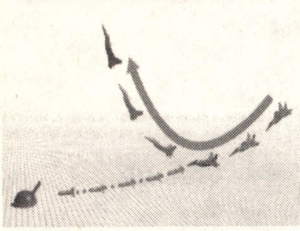
地面物体的破坏方法

NO. 12 急速下降攻击

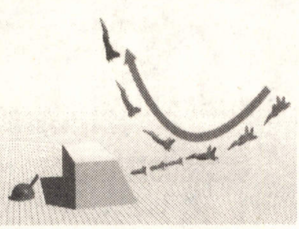


地面主要配置了炮台和机关炮等，另外水面上的船只也被归为地面物体。与空战不同，地面上有各种各样的障碍物，飞行的自由度非常低，因此小的操纵失误就会游戏结束。对地面的攻击有导弹和机枪两种，无论哪种都必须十分注意速度。速度过快，机枪不易命中，而导弹也会被回避或摆脱。也就是说增加速度会降低攻击的成功率，而且降低高度时，机枪更不易命中。在攻击地面时，有从上空急速下降进行攻击，和沿地面飞行预先接近适合目标的高度进行攻击两种方法。后者在发射导弹后应急速上升，以免受到机枪或者导弹的攻击。

NO. 13 正确的调整攻击

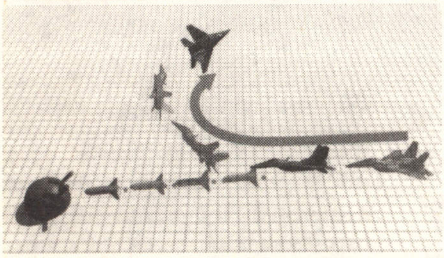


NO. 13 错误的调整攻击



HIT AND AWAY 的姿势

NO. 14 正确的攻击后脱出

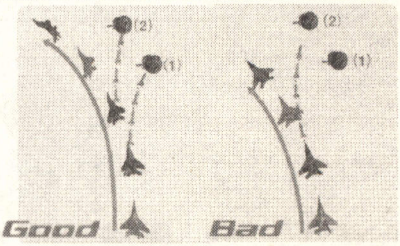


这是地面战的主要方法，对游戏中的所有场合都适用。攻击后必须立刻离开，以免受到不必要的伤害，最好预先把机体变为脱离方向的角度。攻击后改变机体的方向的话，有时会减少一些时间。例如攻击后旋回脱离，机体在侧飞中进行攻击。如果攻击后从该角度上升可以马上采取旋回的行动。

破坏目标的顺序

无论是在空中还是在地面的目标，攻击时，必须先攻击近距的目标，当敌人出现在画面后，要切换锁定，认真确认敌人的距离，距离过近就会没有锁定的时间，所以要先选择近距敌人攻击。

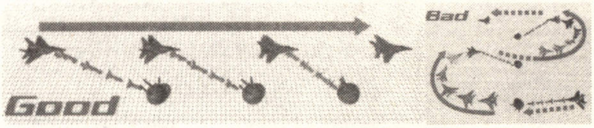
NO. 15 优先攻击近距敌人



有效地破坏目标

对于不移动的敌人用雷达确认位置后就可有效地进行破坏。特别是位于直线上的多个敌人，可以不加反复地一次性消灭。

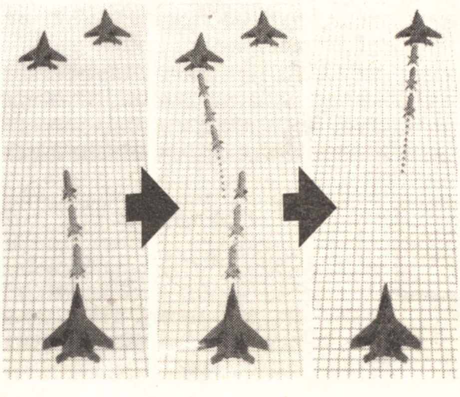
NO. 16 正确与错误的比较

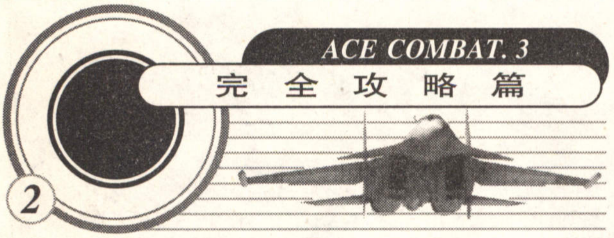


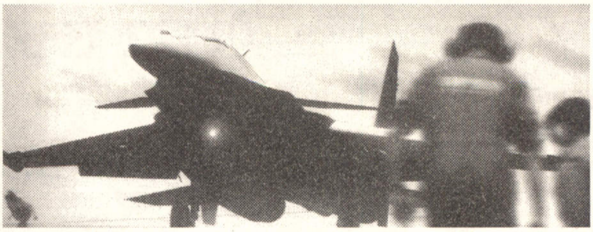
锁定的切换技巧

要使用锁定的切换则有一个小小的窍门，这个技巧用于多个敌人在视野内的时候，在这种状态下，通常向其中一架发射导弹，确认是否击中后再发射下一颗导弹，但是如果等到确认击中敌机后，另一架敌机很可能已经逃走了。所以当由两架以上的敌机在视野内时，在攻击一个敌人的瞬间，马上切换锁定至另一个敌人再发射导弹。如果敌人的耐力较低，这样就可以连续破坏多个敌人了。本技巧对空中和地面皆有效，特别是地面目标密集时非常有效。

NO. 17 导弹攻击时锁定的切换





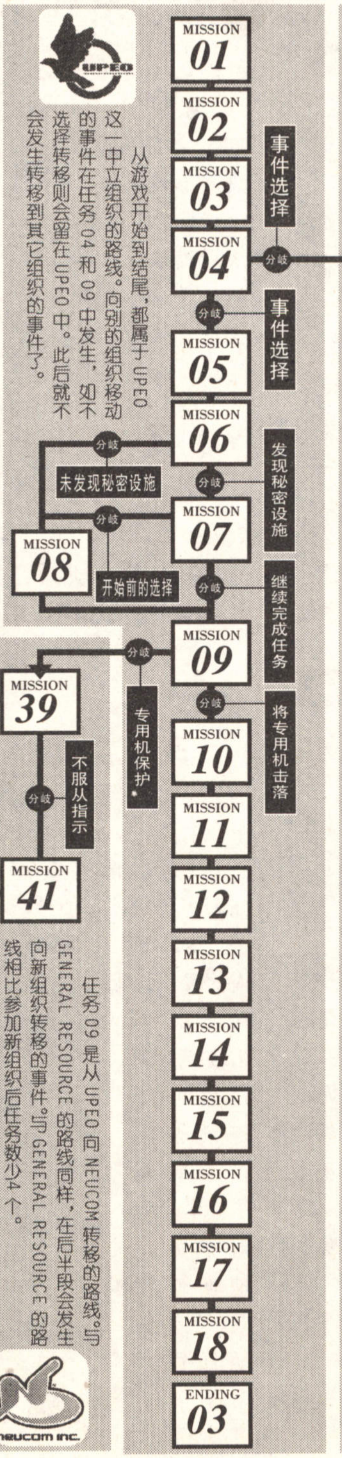


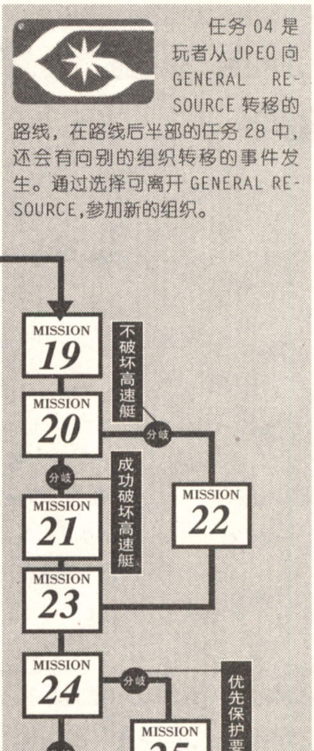
路线分支

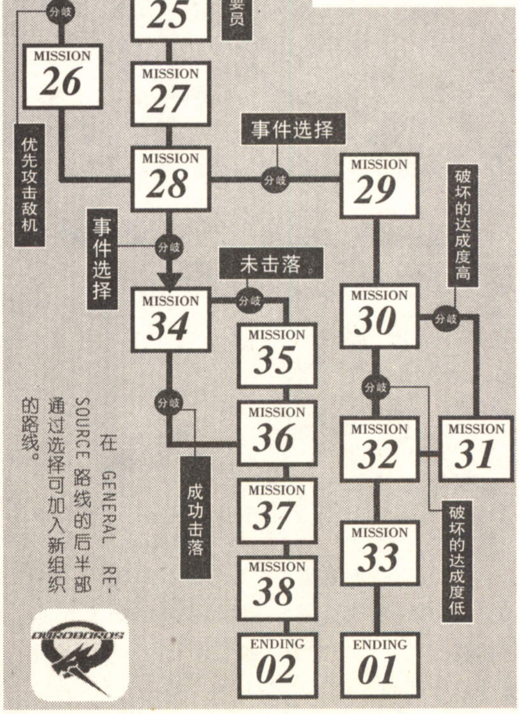
从上图中可以看到，故事进行中涉及到的分支有好几处，向哪条路线发展由自己的行动所决定。举任务04为例，在这里会遇到受“邀请”的事件发生，如果这时同意则会进入GENERAL RESOURCE的组织，否则依然会留在UP-EO。游戏的分支不会对战斗有影响，只会使故事有所变化，到底选择哪里，由玩家自己来决定吧！

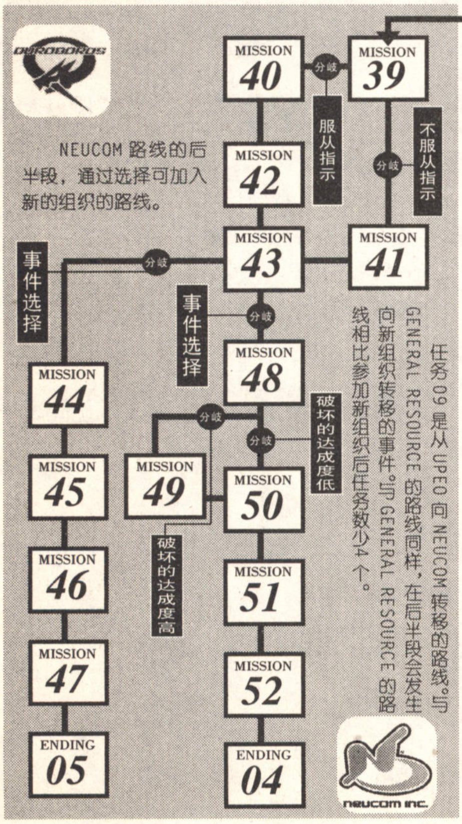
任务分支图

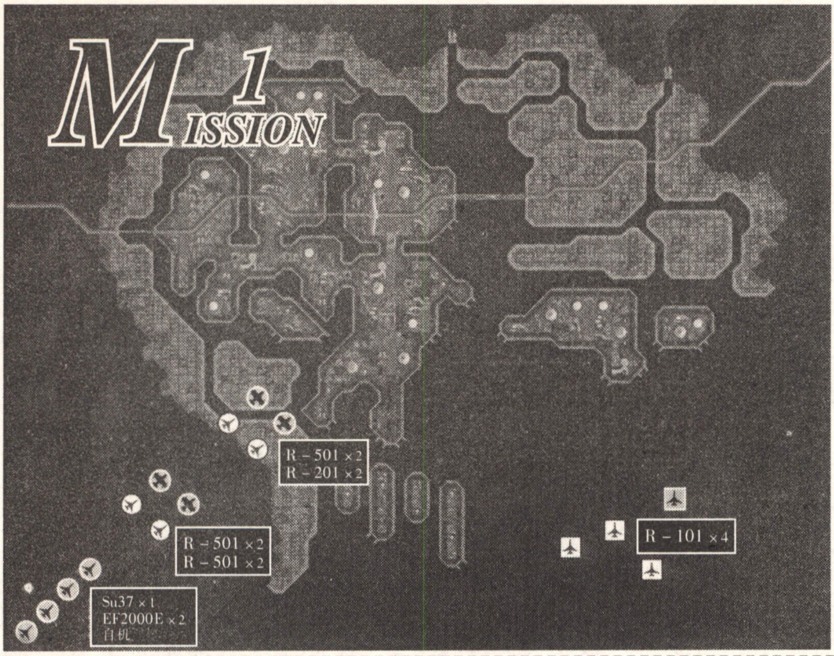
全部任务共52个，最终分5条路线。结局也有好几种，只有全部过关后才可以明白游戏的整个结构。前进的路线不同所属的组织会改变，如要有所改变的话可参照下图进行攻略。此外任务的后半段会有一个叫“伍罗保罗斯”的组织出现。玩家通过不同的选择可以加入这个新出现的第四势力。

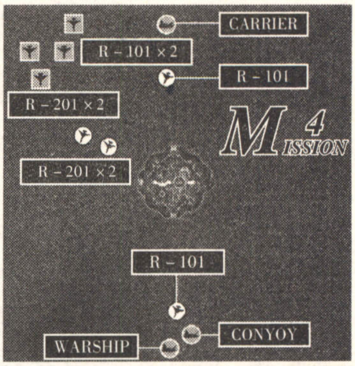


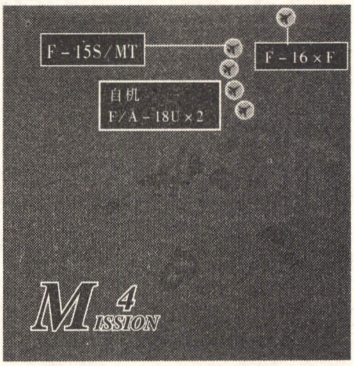


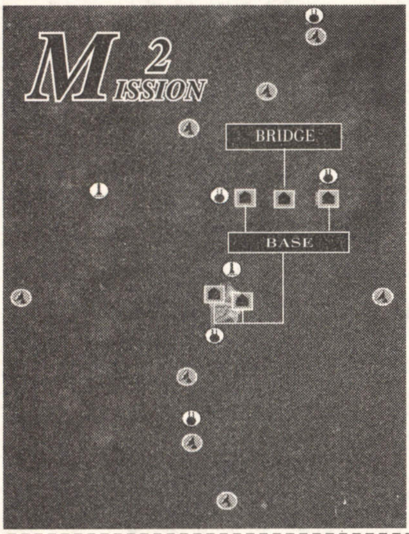


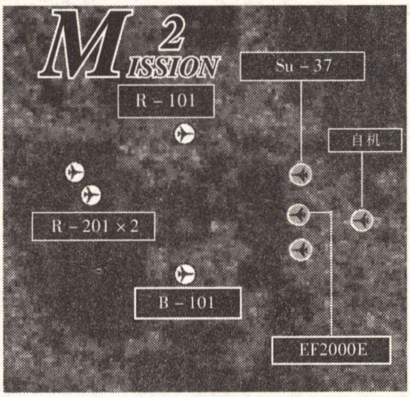


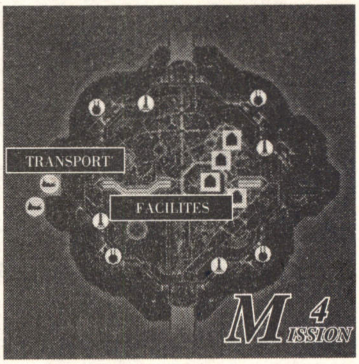

MISSION 1
R－501×2
R－201×2
R－501×2
R－501×2
R－101×4
Su37×1
EF2000E×2
自机

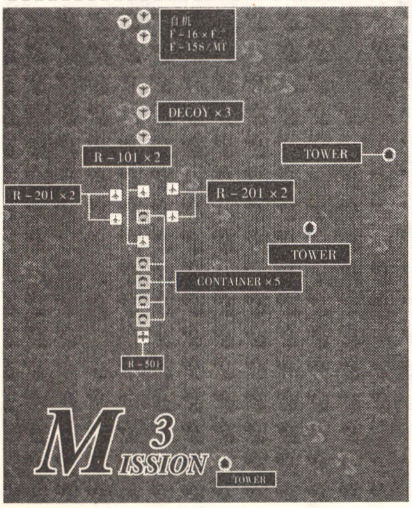

CARRIER
R－101×2
R－101
R－201×2
R－201×2
MISSION 4
R－101
WARSHIP
CONYOY

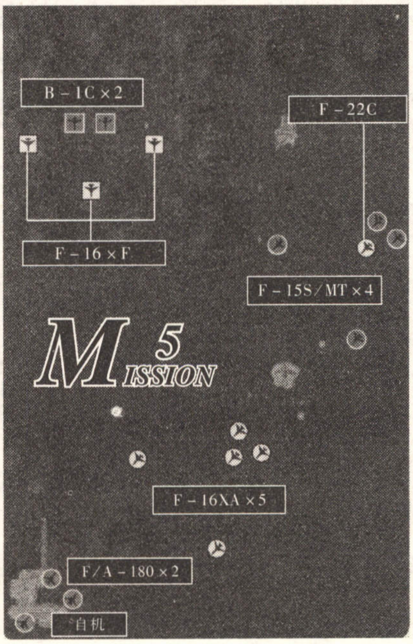

F－15S/MT
F－16×F
自机
F/A－18U×2
MISSION 4

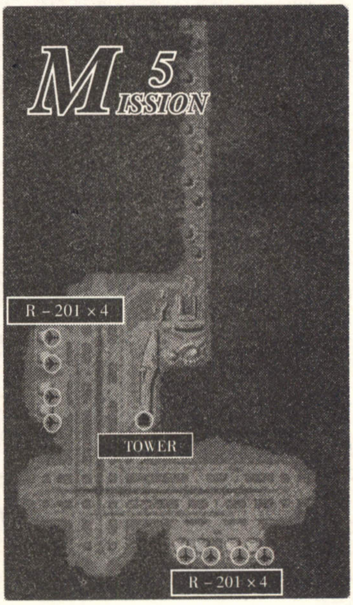

MISSION 2
BRIDGE
BASE

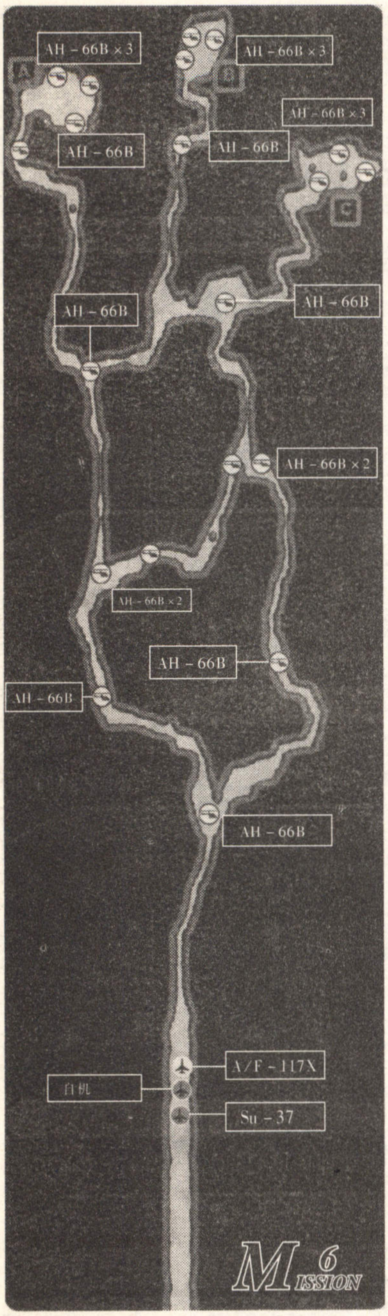

MISSION 2
Su－37
R－101
自机
R－201×2
B－101
EF2000E

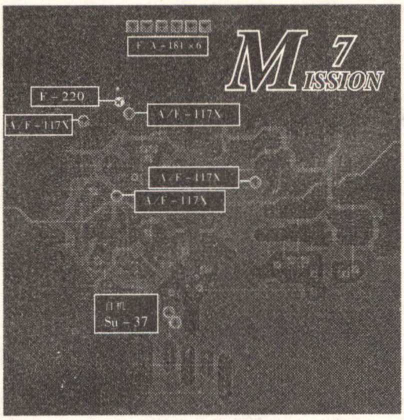

TRANSPORT
FACILITES
MISSION 4

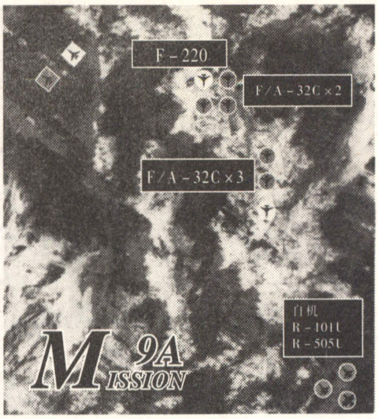

自机
F－16×F
F－15S/MT
DECOY×3
R－101×2
TOWER
R－201×2
R－201×2
TOWER
CONTAINER×5
R－501
MISSION 3
TOWER

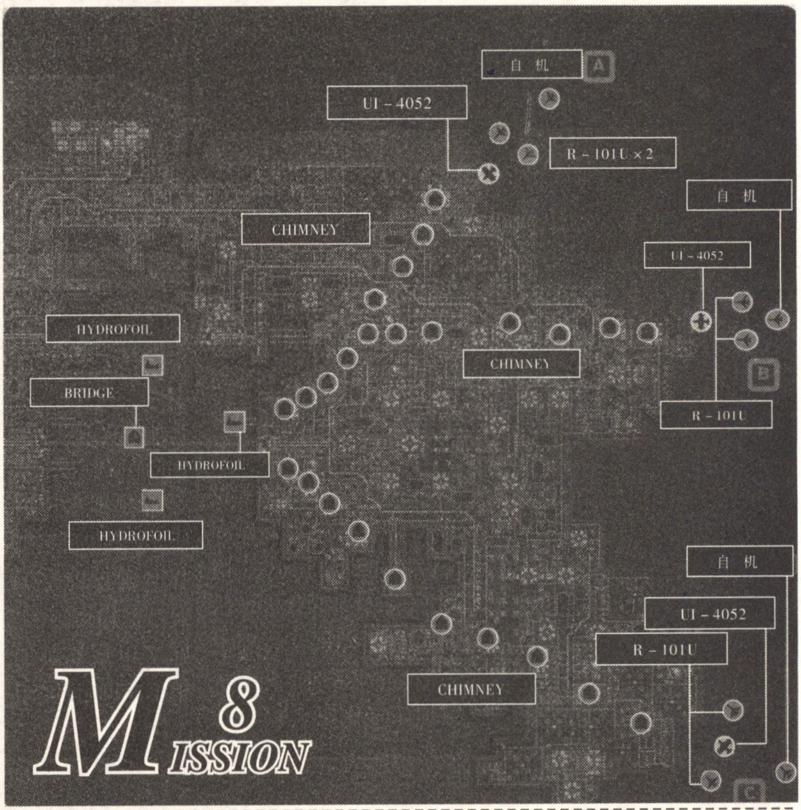

B－1C×2
F－22C
F－16×F
F－15S/MT×4
MISSION 5
F－16XA×5
F/A－180×2
自机

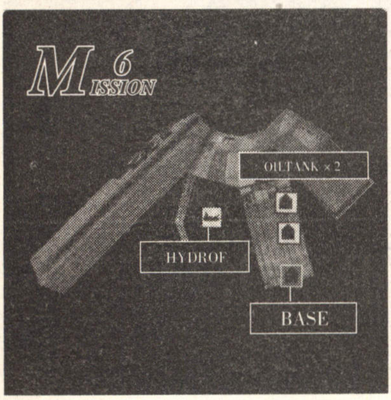

MISSION 5
R－201×4
TOWER
R－201×4

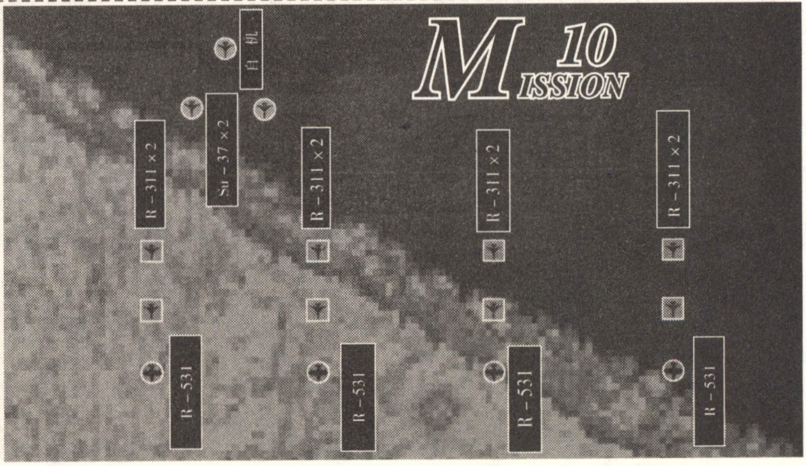

AH－66B×3
AH－66B×3
AH－66B×3
AH－66B
AH－66B
AH－66B
AH－66B
AH－66B×2
AH－66B×2
AH－66B
AH－66B
AH－66B
A／F－117X
自机
Su－37
MISSION 6

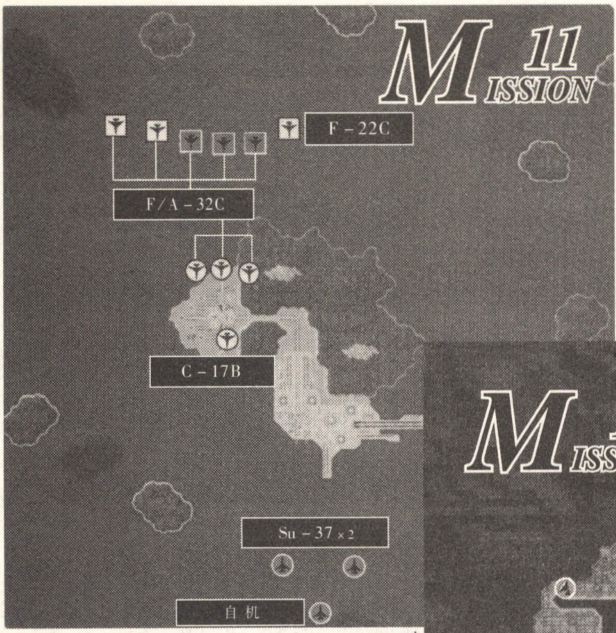

MISSION 7
F－220
A／F－117X
A／F－117X
A／F－117X
A／F－117X
自机
Su－37

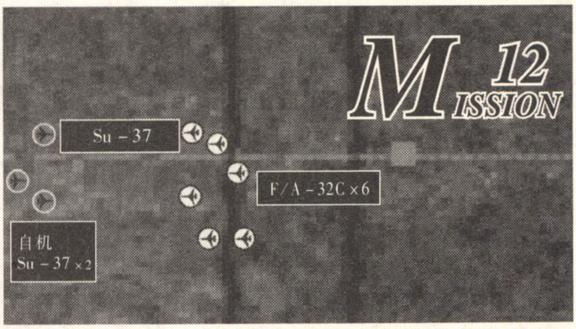

F－220
F／A－32C×2
F／A－32C×3
自机
R－101U
R－505U
MISSION 9A


自 机
UI－4052
R－101U×2
自 机
CHIMNEY
UI－4052
HYDROFOIL
CHIMNEY
BRIDGE
R－101U
HYDROFOIL
HYDROFOIL
自 机
UI－4052
R－101U
CHIMNEY
MISSION 8

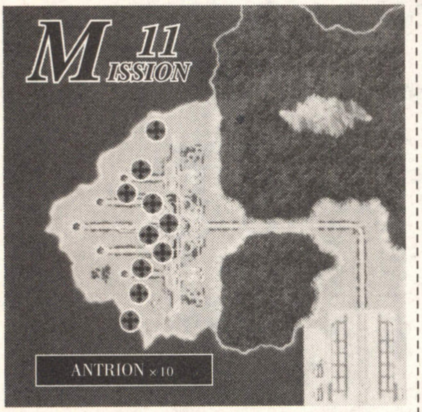

MISSION 6
OILTANK×2
HYDROF
BASE

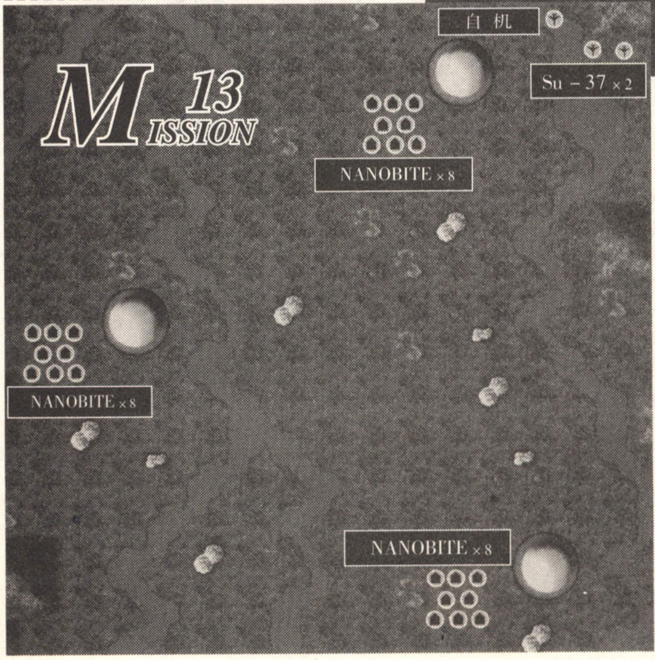

MISSION 10
自 机
Su－37×2
R－311×2
R－311×2
R－311×2
R－311×2
R－531
R－531
R－531
R－531

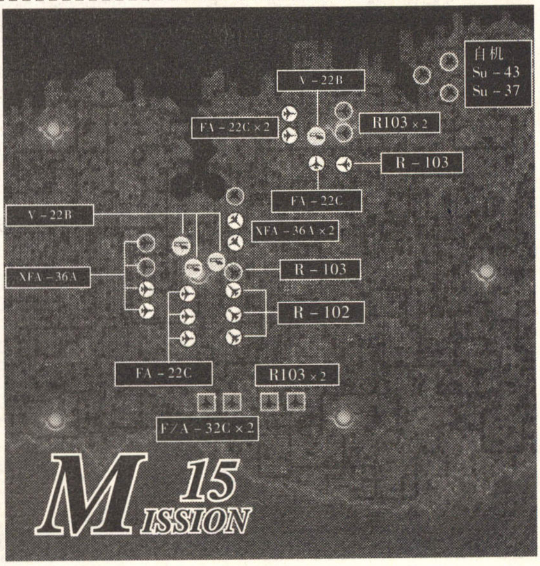

MISSION 11
F－22C
F/A－32C
C－17B
Su－37×2
自机

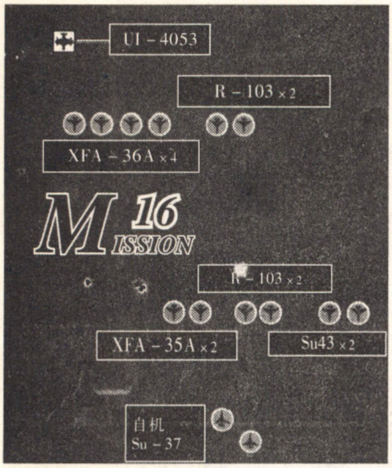

MISSION 12
Su－37
F/A－32C×6
自机
Su－37×2

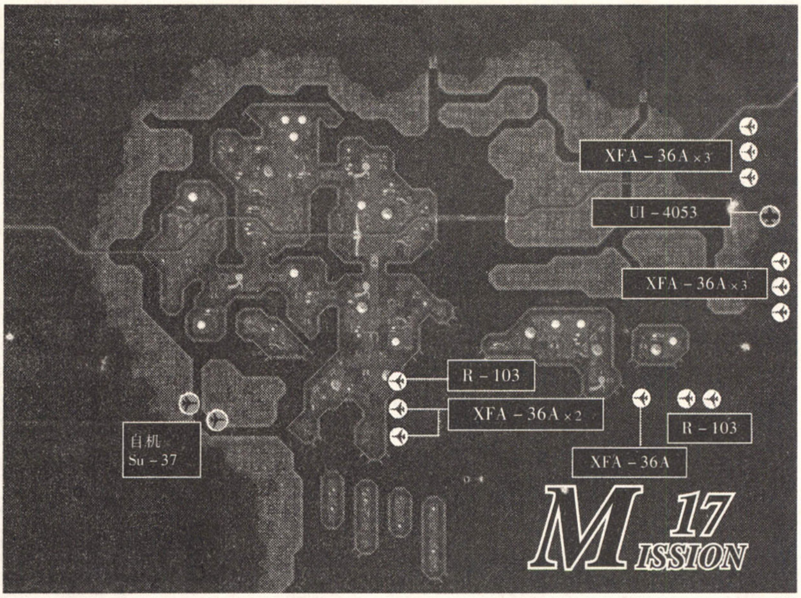

MISSION 14
PR. PLANT
F－22C
AH－66
RF－12A2×3
PR. PLANT
F/A－32C
F－22C
AH－66
F/A－32C
F－22C
UI－4053
R－211×2
自机

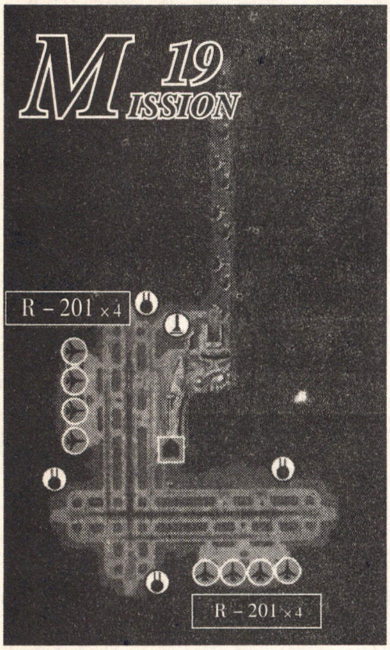

MISSION 11
ANTRION×10

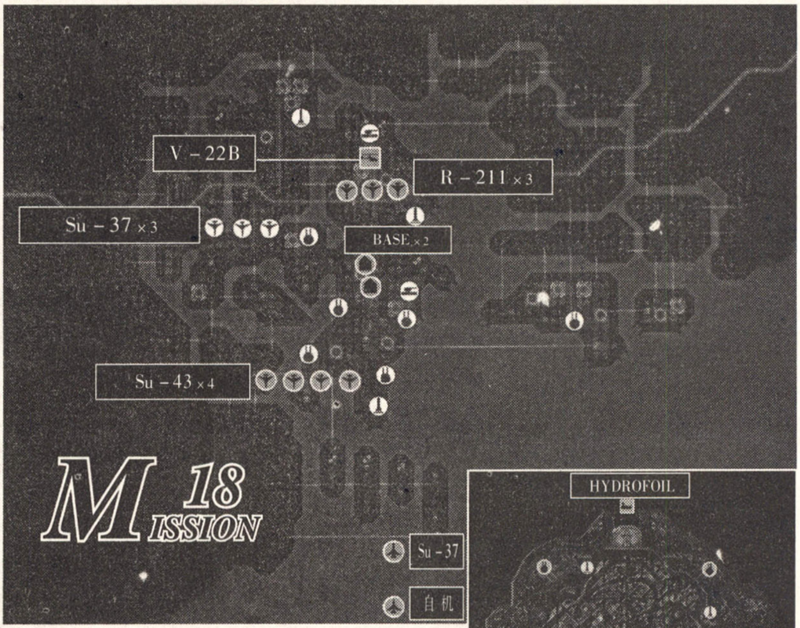

自机
Su－37×2
MISSION 13
NANOBITE×8
NANOBITE×8
NANOBITE×8

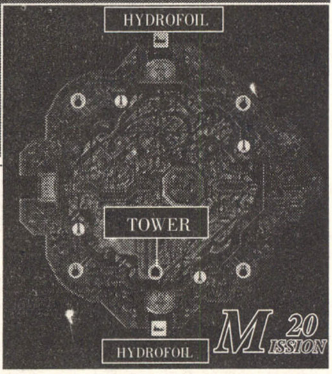

自机
Su－43
Su－37
V－22B
FA－22C×2
R103×2
R－103
FA－22C
V－22B
NFA－36A×2
NFA－36A
R－103
R－102
FA－22C
R103×2
F/A－32C×2
MISSION 15

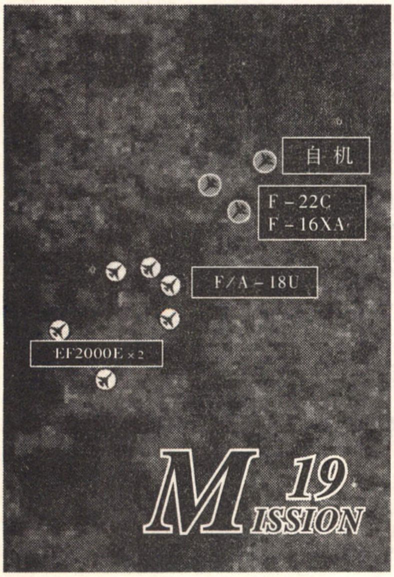

UI－4053
R－103×2
XFA－36A×4
MISSION 16
R－103×2
XFA－35A×2
Su43×2
自机
Su－37

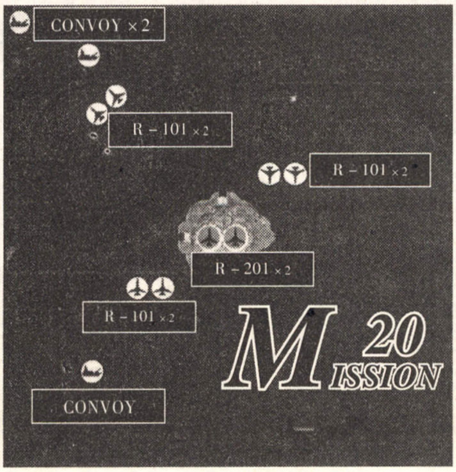

XFA－36A×3
UI－4053
XFA－36A×3
R－103
XFA－36A×2
R－103
XFA－36A
自机
Su－37
MISSION 17

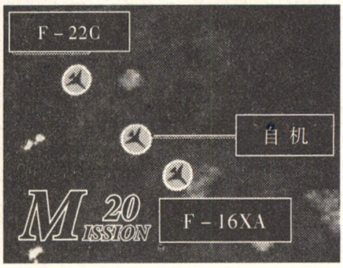

MISSION 19
R－201×4
R－201×4

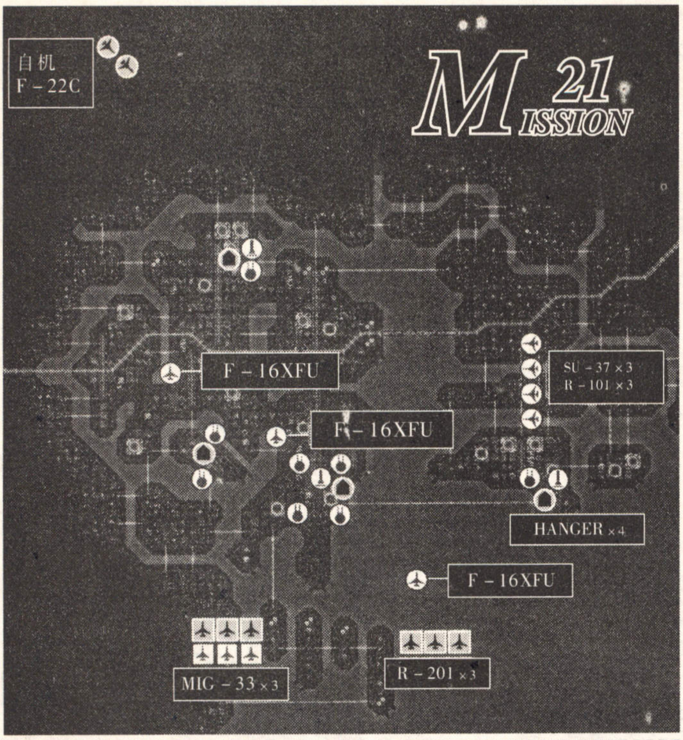

V－22B
R－211×3
Su－37×3
BASE×2
Su－43×4
MISSION 18
Su－37
自机

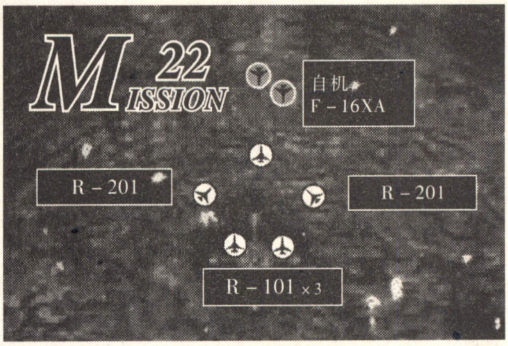

HYDROFOIL
TOWER
HYDROFOIL
MISSION 20

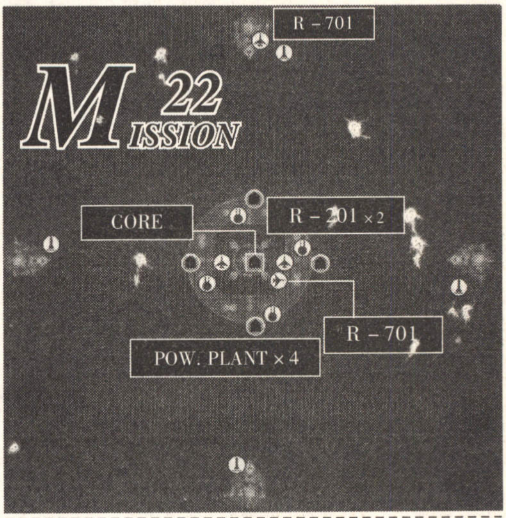

自机
F－22C
F－16XA
F/A－18U
EF2000E×2
MISSION 19

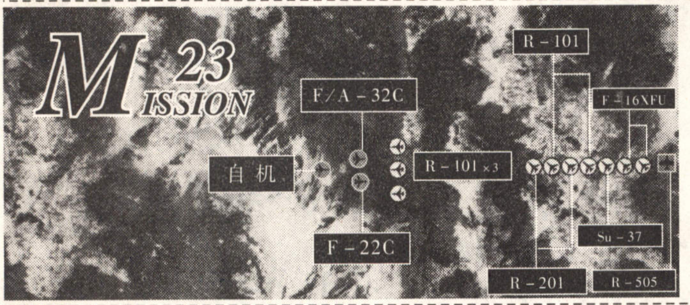

CONVOY×2
R－101×2
R－101×2
R－201×2
R－101×2
CONVOY
MISSION 20

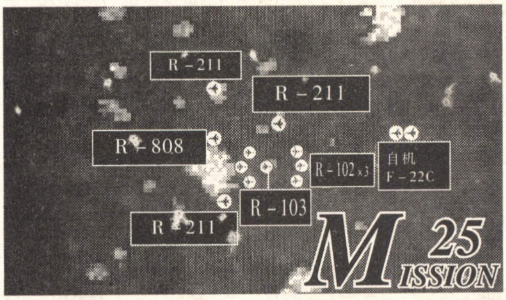

F－22C
自机
MISSION 20
F－16XA

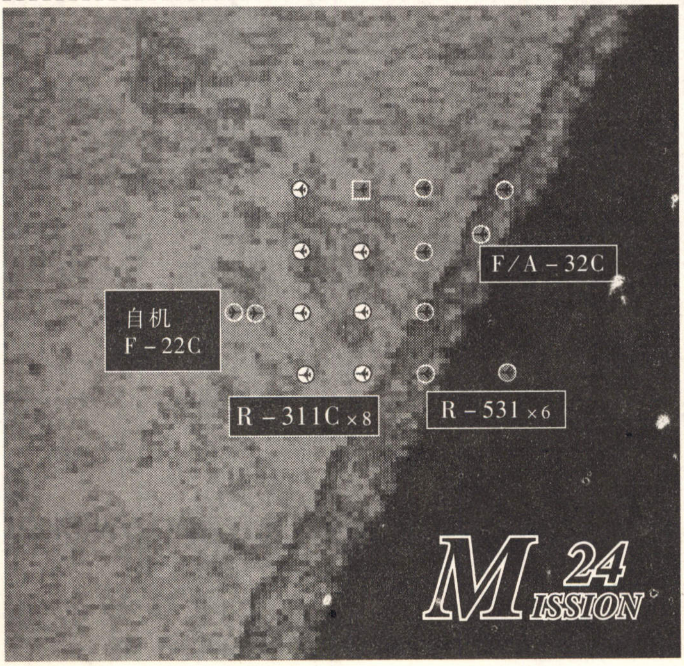

自机
F－22C
MISSION 21
F－16XFU
SU－37×3
R－101×3
F－16XFU
HANGER×4
F－16XFU
MIG－33×3
R－201×3

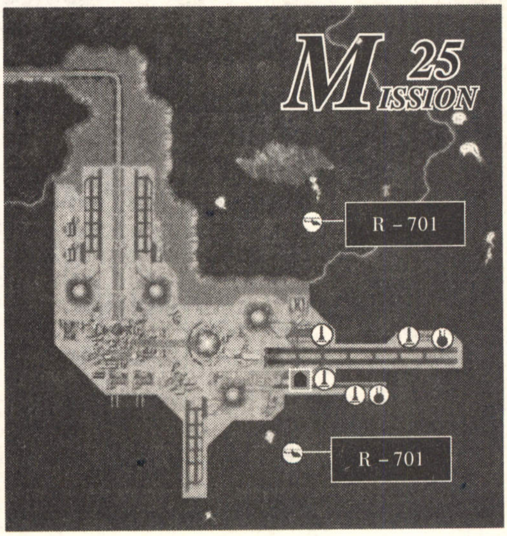

MISSION 22
自机
F－16XA
R－201
R－201
R－101×3

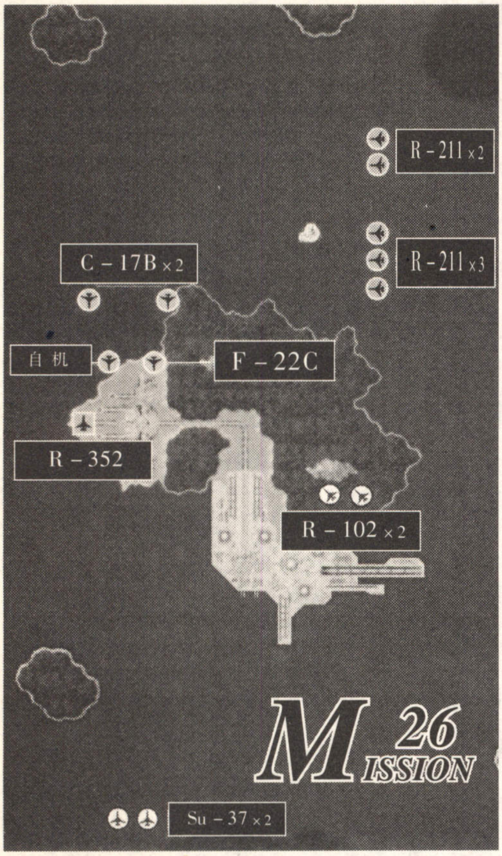

R－701
MISSION 22
CORE
R－201×2
R－701
POW. PLANT×4

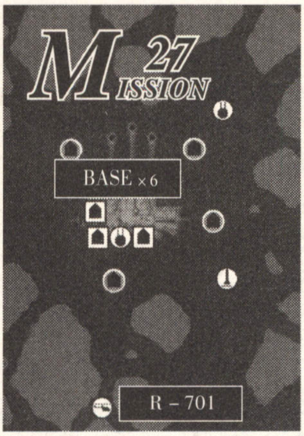

MISSION 23
R－101
F／A－32C
F－16XFU
自 机
R－101×3
F－22C
Su－37
R－201
R－505

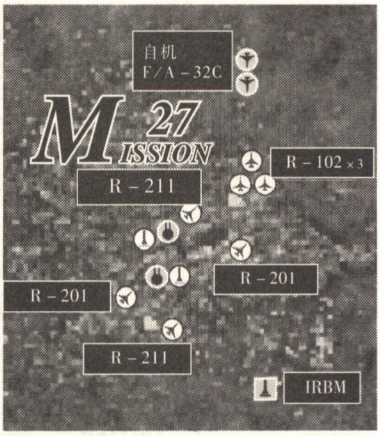

R－211
R－211
R－808
自机
F－22C
R－102×3
R－103
R－211
MISSION 25

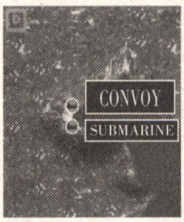

F／A－32C
自机
F－22C
R－311C×8
R－531×6
MISSION 24

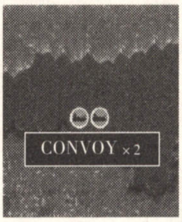

MISSION 25
R－701
R－701


R－211×2
R－211×3
C－17B×2
自机
F－22C
R－352
R－102×2
MISSION 26
Su－37×2

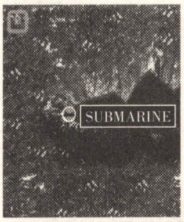

MISSION 27
BASE×6
R－701

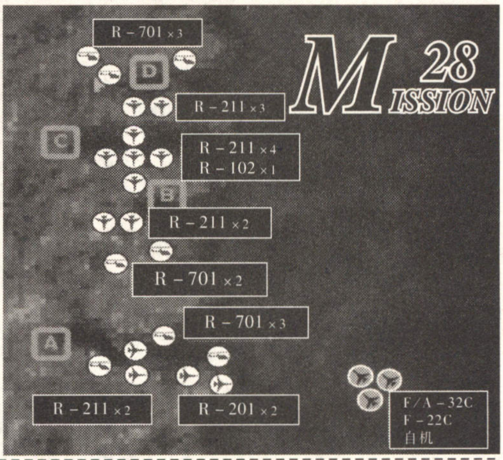

自机
F/A－32C
MISSION 27
R－211
R－102×3
R－201
R－201
R－211
IRBM

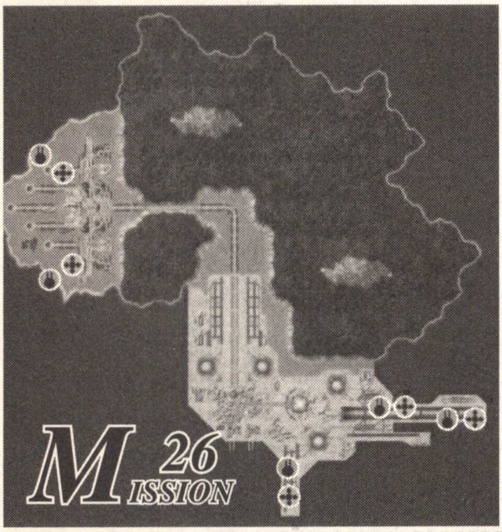

CONVOY
SUBMARINE

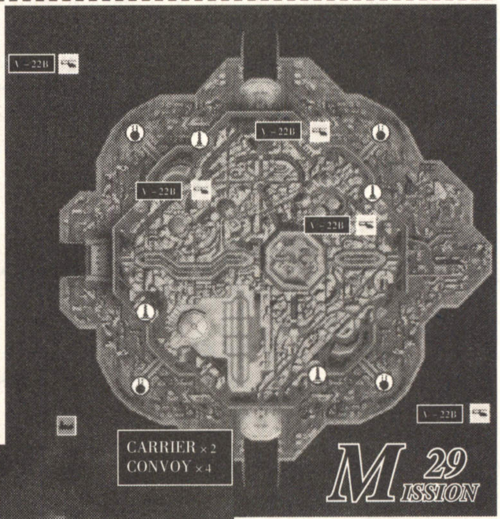

CONVOY×2

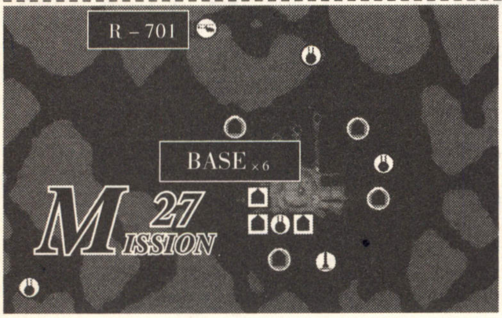

SUBMARINE

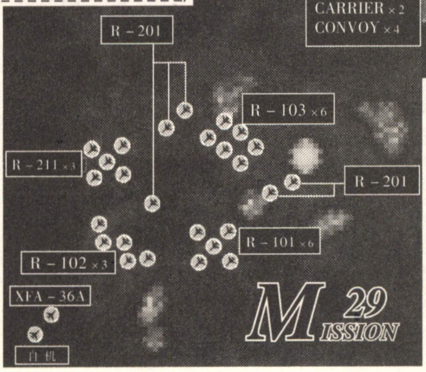

SUBMARINE

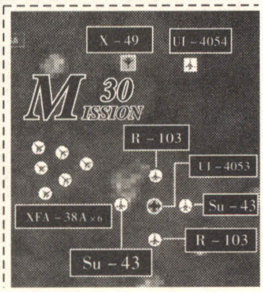

R－701×3
MISSION 28
R－211×3
R－211×4
R－102×1
R－211×2
R－701×2
R－701×3
R－211×2
R－201×2
F/A－32C
F－22C
自机

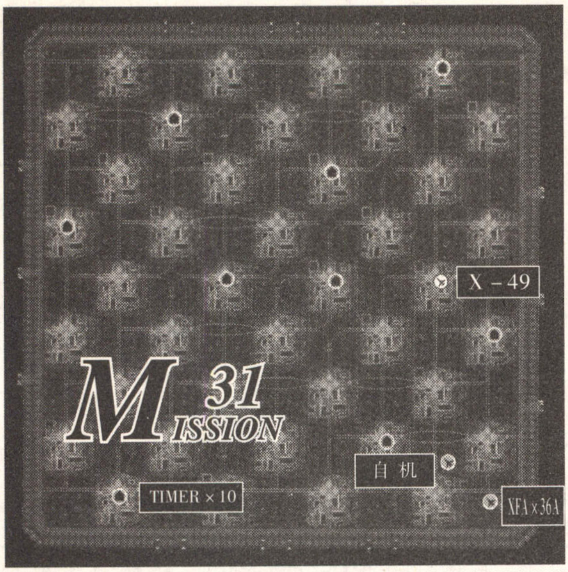

MISSION 26

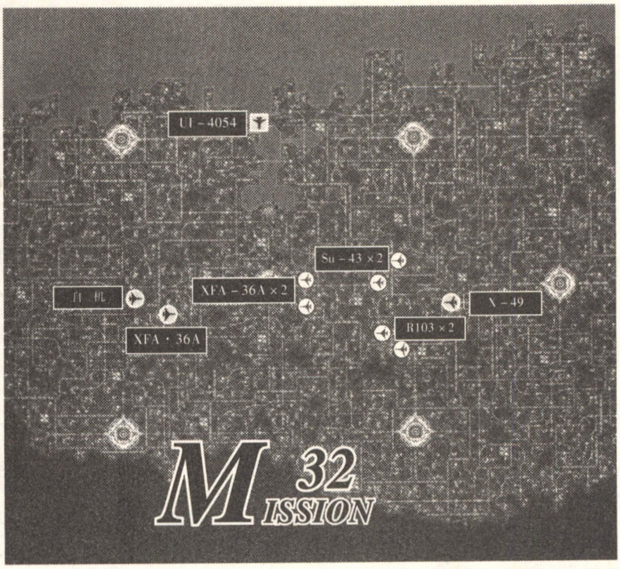

CARRIER×2
CONVOY×4
MISSION 29

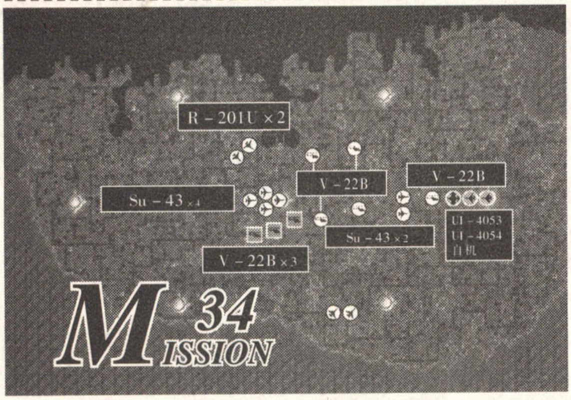

R－701
BASE×6
MISSION 27

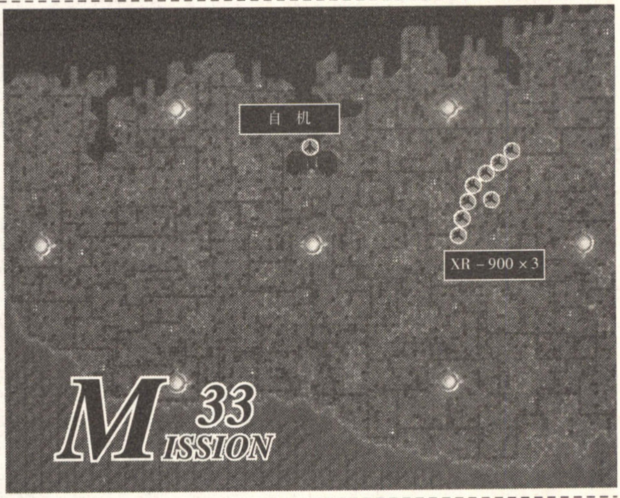

R－201
R－103×6
R－211×3
R－201
R－101×6
R－102×3
XFA－36A
自机
MISSION 29

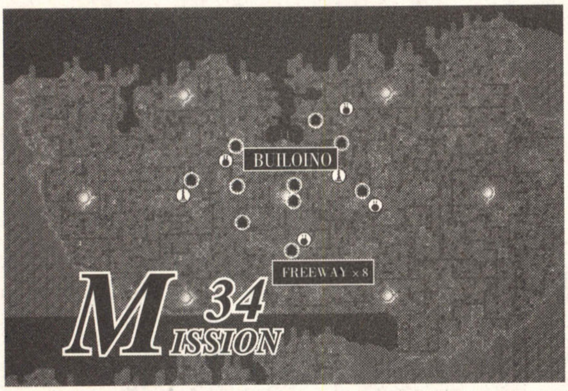

X－49
UI－4054
MISSION 30
R－103
UI－4053
XFA－38A×6
Su－43
R－103
Su－43

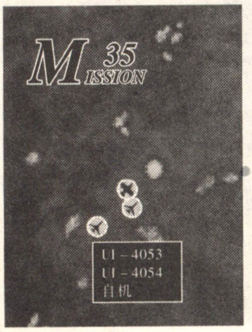

X－49
MISSION 31
自 机
TIMER×10
XFA×36A

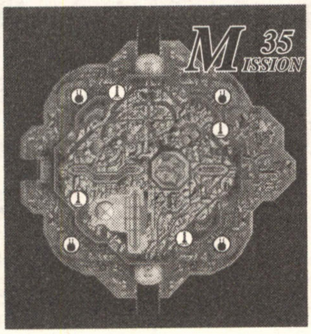

UI－4054
Su－43×2
XFA－36A×2
自 机
X－49
R103×2
XFA・36A
MISSION 32

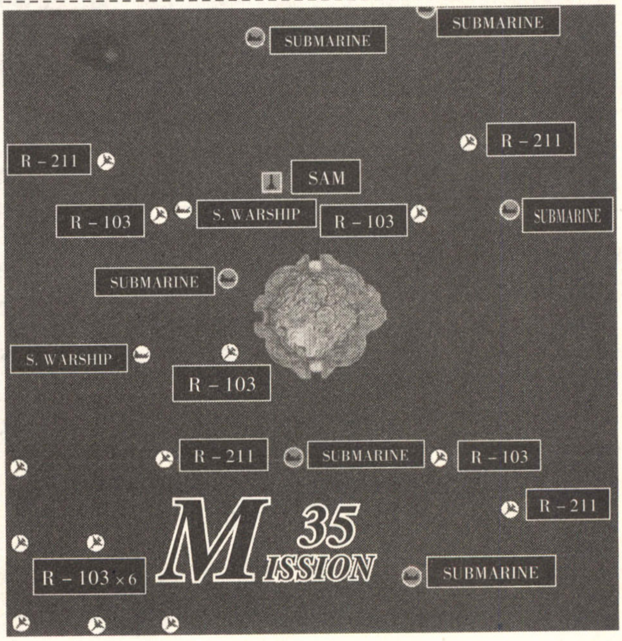

R－201U×2
V－22B
V－22B
Su－43
Su－43×2
UI－4053
UI－4054
自机
V－22B×3
MISSION 34

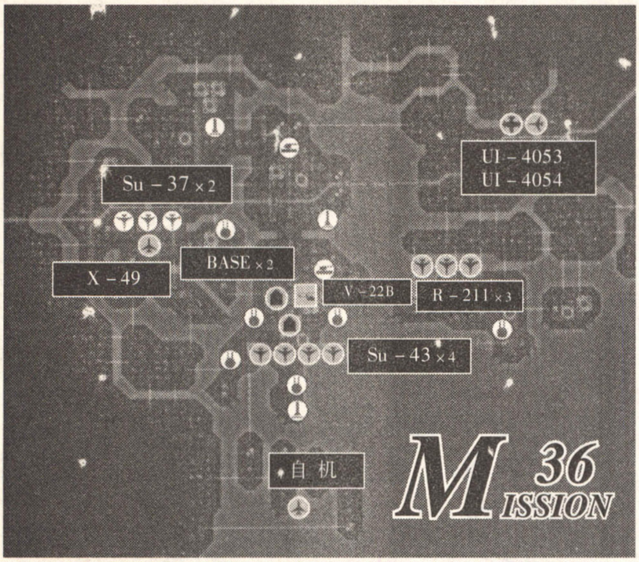

自 机
XR－900×3
MISSION 33

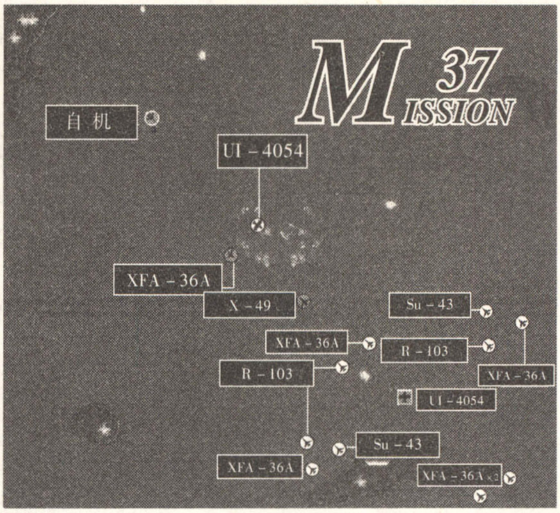

BUILOINO
FREEWAY×8
MISSION 34


MISSION 35
UI－4053
UI－4054
自机

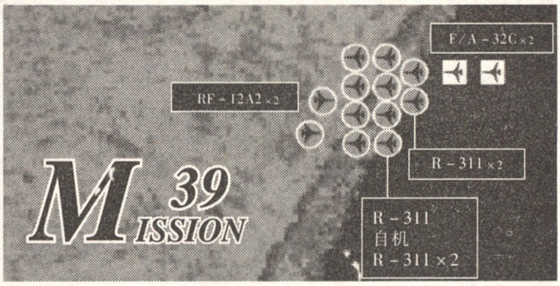

MISSION 35

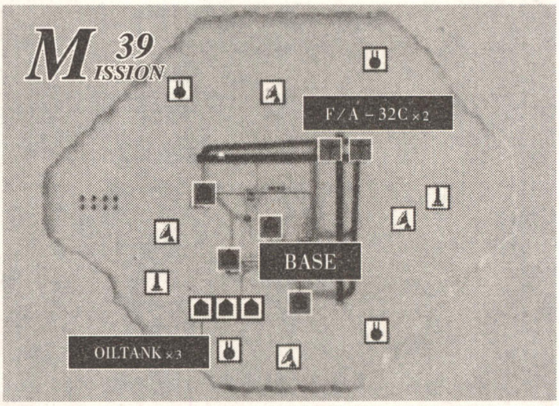

SUBMARINE
SUBMARINE
R－211
R－211
SAM
R－103
S. WARSHIP
R－103
SUBMARINE
SUBMARINE
S. WARSHIP
R－103
R－211
SUBMARINE
R－103
R－211
R－103×6
MISSION 35
SUBMARINE

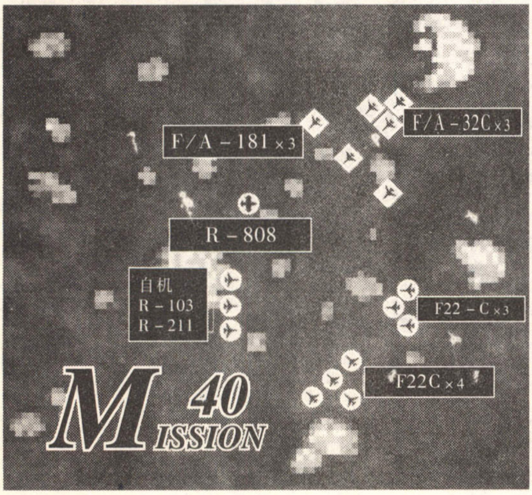

Su－37×2
UI－4053
UI－4054
BASE×2
X－49
V－22B
R－211×3
Su－43×4
自机
MISSION 36

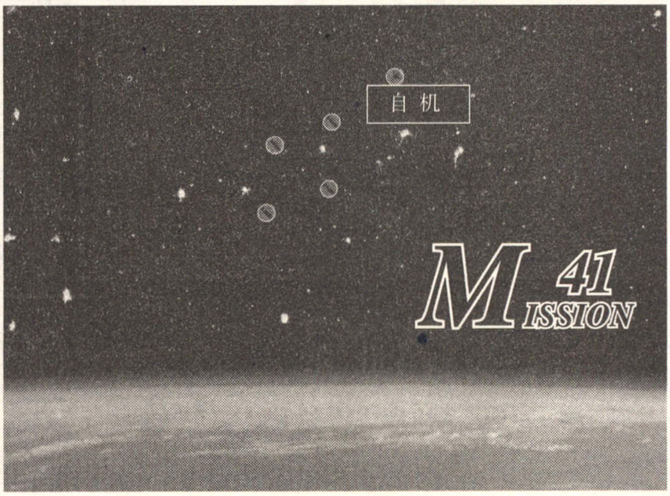

MISSION 37
自机
UI－4054
XFA－36A
X－49
Su－43
XFA－36A
R－103
R－103
XFA－36A
UI－4054
Su－43
XFA－36A
XFA－36A×2

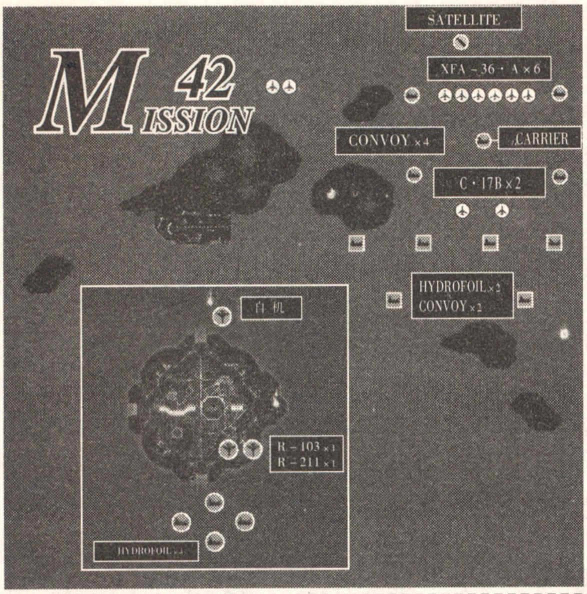

MISSION 38
UI－4054
自机

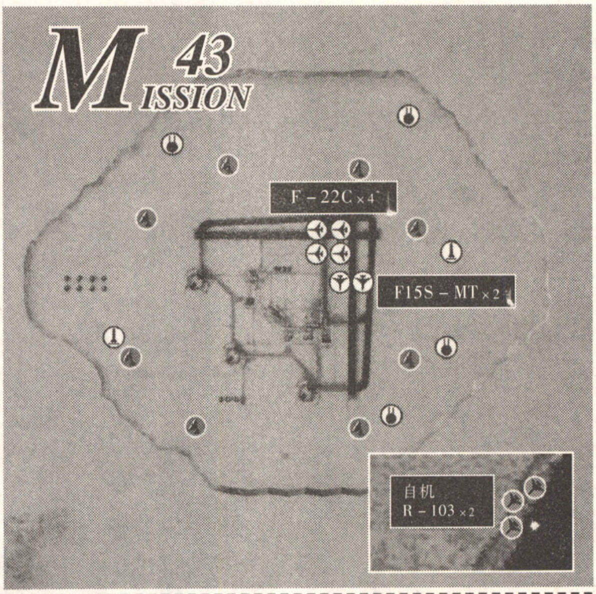

F/A－32C×2
RF－12A2×2
R－311×2
MISSION 39
R－311
自机
R－311×2

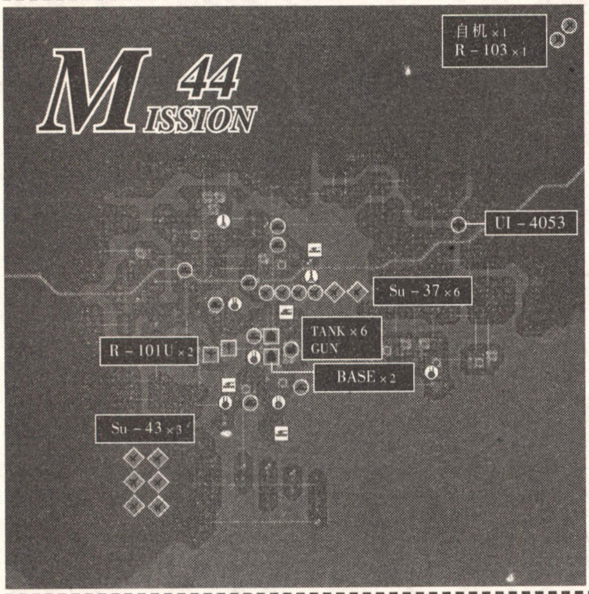

MISSION 39
F/A－32C×2
BASE
OILTANK×3

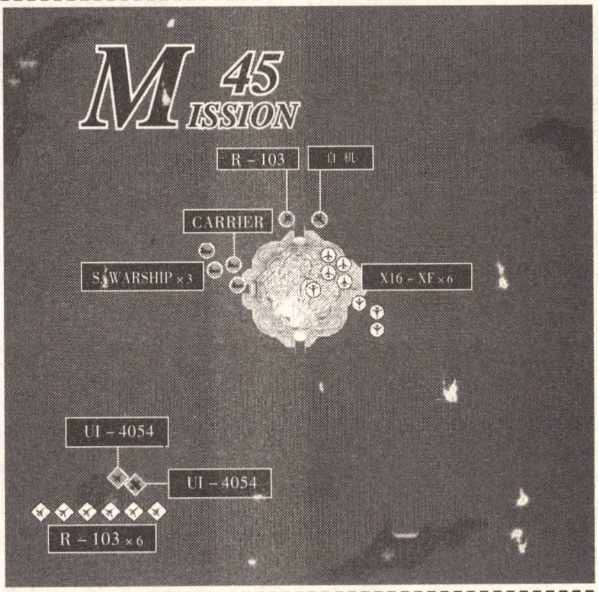

F/A－181×3
F/A－32C×3
R－808
自机
R－103
R－211
F22－C×3
F22C×4
MISSION 40

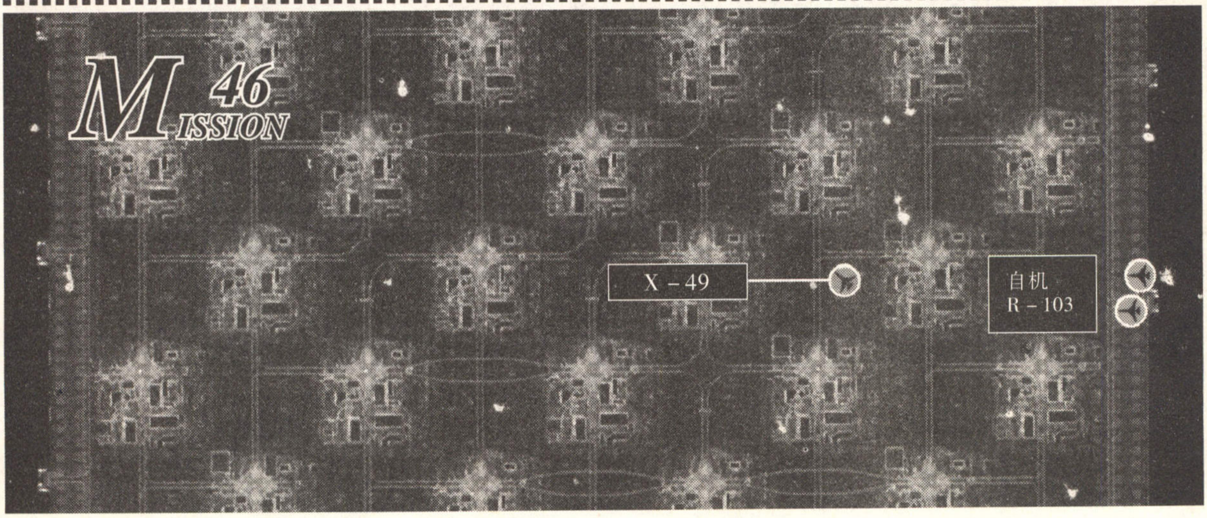

自机
MISSION 41

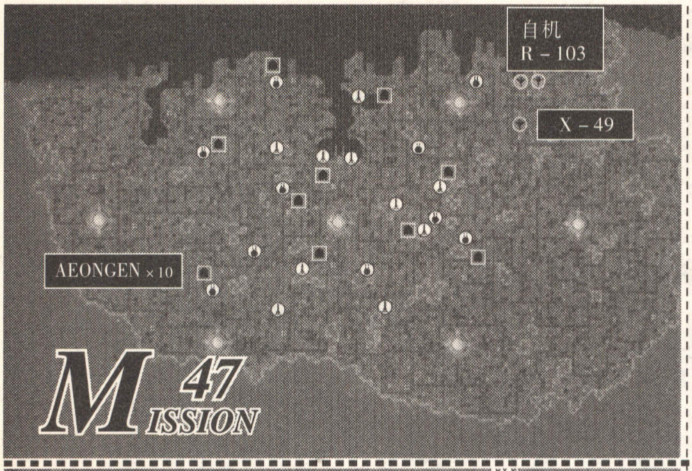

MISSION 42
SATELLITE
XFA-36・A ×6
CONVOY ×4
CARRIER
C・17B ×2
HYDROFOIL ×2
CONVOY ×2
自机
R-103 ×1
R-211 ×1
HYDROFOIL

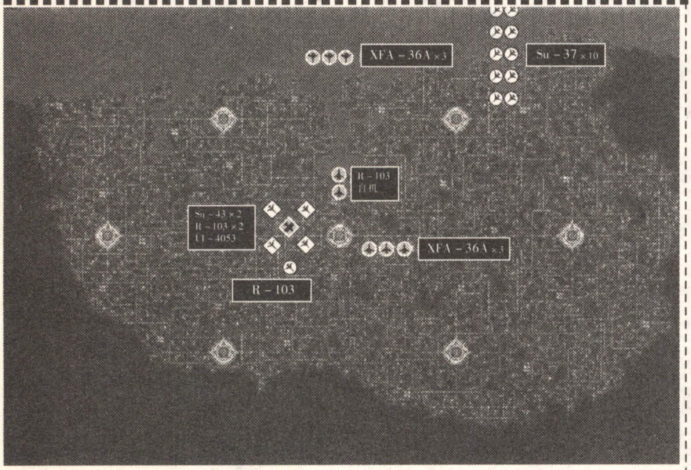

MISSION 43
F-22C ×4
F15S-MT ×2
自机
R-103 ×2

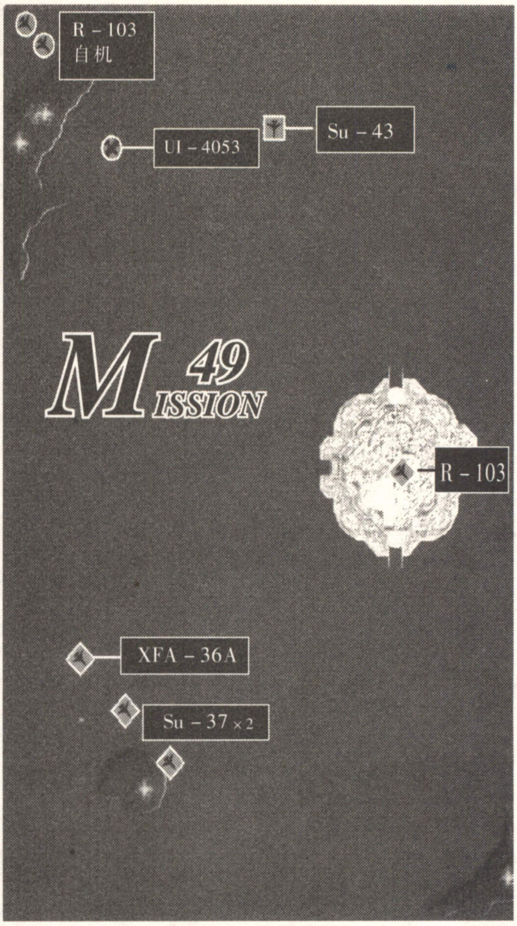

MISSION 44
自机 ×1
R-103 ×1
UI-4053
Su-37 ×6
TANK ×6
GUN
R-101U ×2
BASE ×2
Su-43 ×3

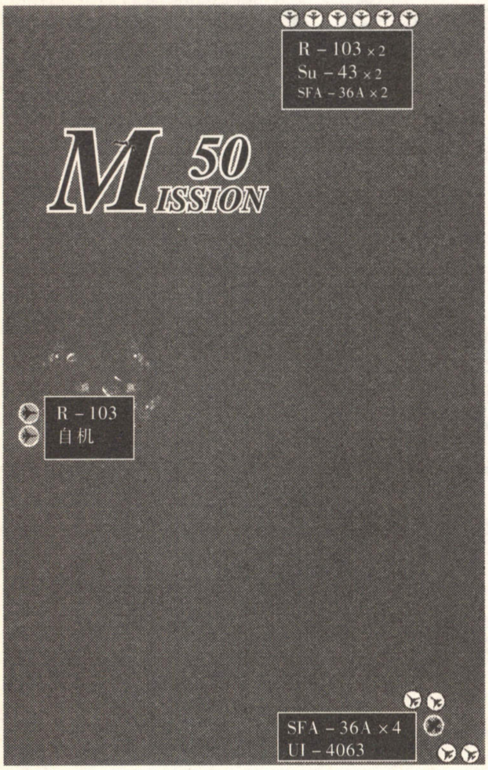

MISSION 45
R-103
自机
CARRIER
WARSHIP ×3
X16-XF ×6
UI-4054
UI-4054
R-103 ×6

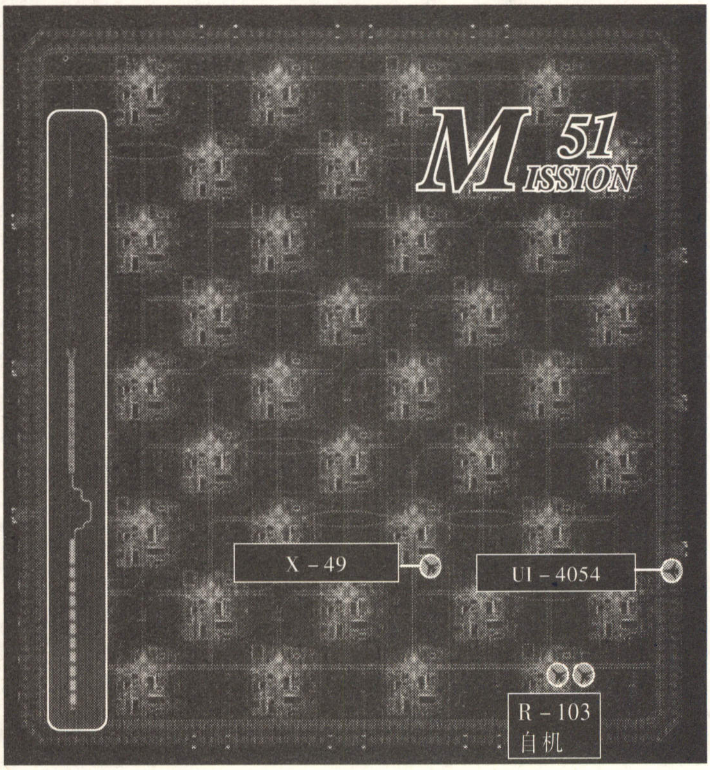

MISSION 46
X-49
自机
R-103


自机
R－103
X－49
AEONGEN ×10
MISSION 47


XFA－36A ×3
Su－37 ×10
R－103
自机
Su－43 ×2
R－103 ×2
UI－4053
XFA－36A ×3
R－103

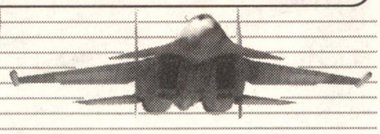

R－103
自机
UI－4053
Su－43
MISSION 49
R－103
XFA－36A
Su－37 ×2


R－103 ×2
Su－43 ×2
SFA－36A ×2
MISSION 50
R－103
自机
SFA－36A ×4
UI－4063


MISSION 51
X－49
UI－4054
R－103
自机

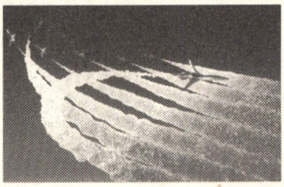
ACE COMBAT. 3
完 全 资 料 篇

3

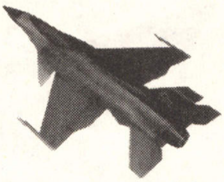


THE INTROOUCTION

以下是本部游戏中登场的主要机体，以及它们的详细资料，以供玩家查找，并且附带有武器资料资料及战斗机的所属兵器配置。



DATA



F－16XF(战斗机)

全长 15.08M	总重量 11372Kg
全幅 9.45M	最高速度 2856km/h
全高 5.36M	防御力 LIGHT
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

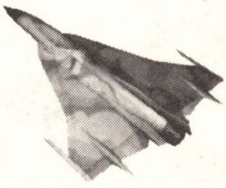
DATA

F/A－18I(战斗攻击机)



全长 18.31M	总重量 29937Kg
全幅 13.62M	最高速度 2324km/h
全高 18.31M	防御力 NORMAL
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

DATA



F－16XA(战斗攻击机)

全长 16.51M	总重量 15772Kg
全幅 10.43M	最高速度 3304km/h
全高 5.36M	防御力 LIGHT
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

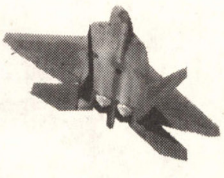
DATA

F－15S/MT(战斗机)



全长 19.43M	总重量 36740Kg
全幅 13.05M	最高速度 3304km/h
全高 5.63M	防御力 HEAVY
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

DATA

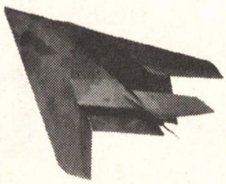


F－22C(战斗机)

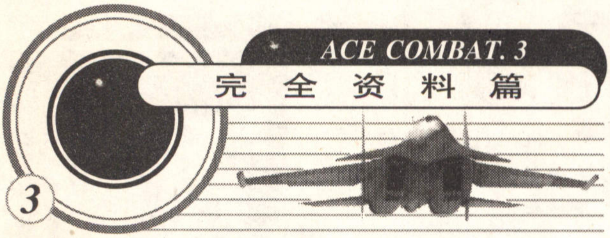
全长 18.92M	总重量 27200Kg
全幅 13.56M	最高速度 2856km/h
全高 5.05M	防御力 NORMAL
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

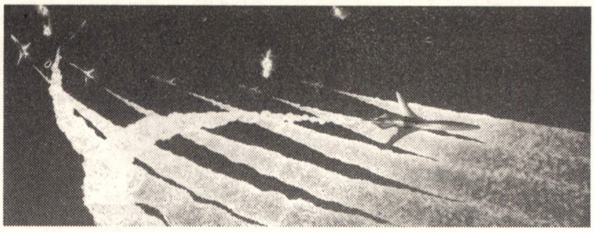
DATA

A/F－117X(攻击战斗机)



全长 20.08M	总重量 23814Kg
全幅 13.2M	最高速度 2324km/h
全高 3.78M	防御力 NORMAL
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	





DATA

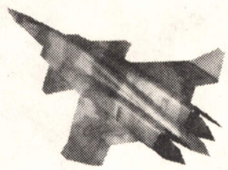


F/A-32C(战斗攻击机)

全长	13.72M	总重量	22680Kg
全幅	10.97M	最高速度	2324km/h
全高	3.51M	防御力	LIGHT

出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

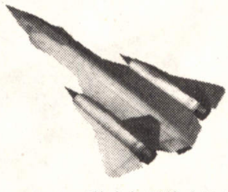
XFA-36A(战斗机)



全长	19.51M	总重量	32116Kg
全幅	13.2M	最高速度	3304km/h
全高	2.8M	防御力	NORMAL

出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

DATA



RF-12A2(外大气层战斗机)

全长	31.65M	总重量	78020Kg
全幅	16.94M	最高速度	5068km/h
全高	5.64M	防御力	HEAVY

出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

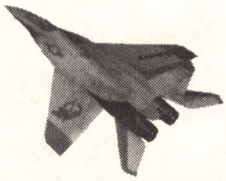
EF-2000E(战斗机)



全长	15.75M	总重量	18144Kg
全幅	10.5M	最高速度	2856km/h
全高	6.4M	防御力	LIGHT

出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

DATA

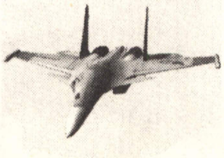


MIG-33(战斗机)

全长	17.32M	总重量	18000Kg
全幅	11.36M	最高速度	2856km/h
全高	4.73M	防御力	NORMAL

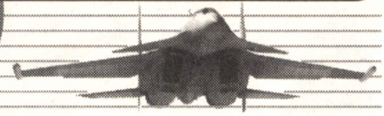
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	

SU-37(战斗机)



全长	22.1M	总重量	34420Kg
全幅	14.7M	最高速度	3304km/h
全高	6.32M	防御力	NORNAL

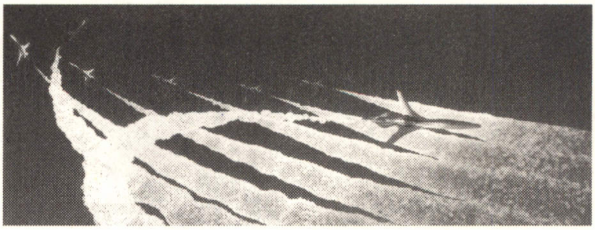
出力	
攻击力	
对空锁定距离	
对地锁定距离	
安定性	
机动性	
上升性	
耐久性	



ACE COMBAT. 3

完　全　资　料　篇

3



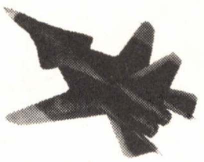


R－201(攻击机)

全长	18.13M	总重量	25013Kg
全幅	20.6M	最高速度	1514km/h
全高	2.9M	防御力	HEAVY
出力			
攻击力			
对空锁定距离			
对地锁定距离			
安定性			
机动性			
上升性			
耐久性			

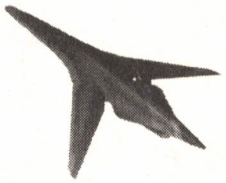
DATA

SU－43(战斗机)



全长	22.6M	总重量	34900Kg
全幅	16.7M	最高速度	3304km/h
全高	6.4M	防御力	NORMAL
出力			
攻击力			
对空锁定距离			
对地锁定距离			
安定性			
机动性			
上升性			
耐久性			

DATA

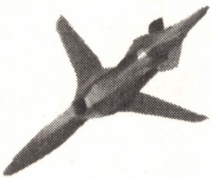


R－102(战斗攻击机)

全长	20.52M	总重量	9057Kg
全幅	13.2M	最高速度	3304km/h
全高	4.5M	防御力	LIGHT
出力			
攻击力			
对空锁定距离			
对地锁定距离			
安定性			
机动性			
上升性			
耐久性			

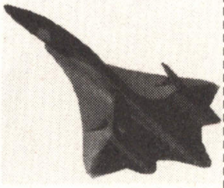
DATA

R－101(战斗攻击机)



全长	20.48M	总重量	8098Kg
全幅	12.6M	最高速度	2856km/h
全高	4.1M	防御力	LIGHT
出力			
攻击力			
对空锁定距离			
对地锁定距离			
安定性			
机动性			
上升性			
耐久性			

DATA

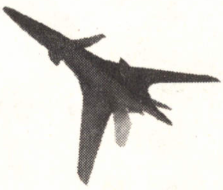


R－211(攻击机)

全长	22.56M	总重量	12022Kg
全幅	8.2M	最高速度	3304km/h
全高	2.21M	防御力	NORMAL
出力			
攻击力			
对空锁定距离			
对地锁定距离			
安定性			
机动性			
上升性			
耐久性			

DATA

R－103(战斗机)

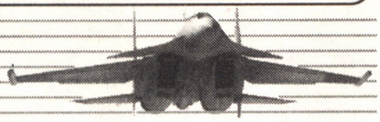


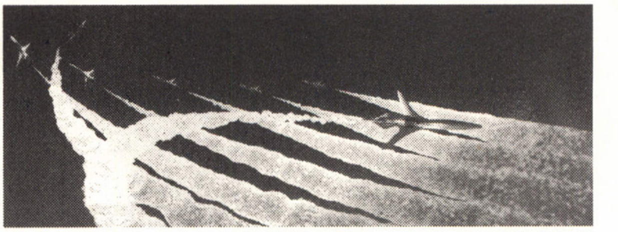
全长	20.66M	总重量	10040Kg
全幅	13.8M	最高速度	3920km/h
全高	4.9M	防御力	NORMAL
出力			
攻击力			
对空锁定距离			
对地锁定距离			
安定性			
机动性			
上升性			
耐久性			

DATA

ACE COMBAT. 3
完 全 资 料 篇

3

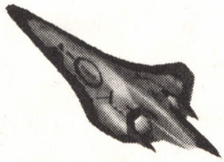




全长	30.16M	总重量	60280Kg
全幅	10.74M	最高速度	3054km/h
全高	4.9M	防御力	HEAVY

出力
攻击力
对空锁定距离
对地锁定距离
安定性
机动性
上升性
耐久性

DATA



R-211(宇宙战斗机)

R-102(外大气层战斗机)



DATA

全长	14.88M	总重量	5105Kg
全幅	5.82M	最高速度	5068km/h
全高	1.8M	防御力	LIGHT

出力
攻击力
对空锁定距离
对地锁定距离
安定性
机动性
上升性
耐久性



全长	44.81M
全幅	41.64M
全高	10.36M
总重量	216365Kg
最高速度	1530km/h

本机体所属国家

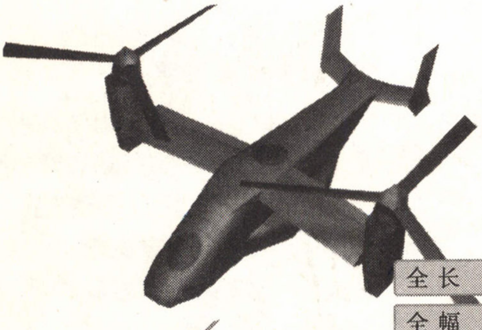
B-1C
(轰炸机)



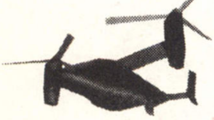
全长	14.28M
全幅	11.9M
全高	3.37M
总重量	4807Kg
最高速度	330km/h

本机体所属国家

RAH-66B
(攻击直升机)



V-22B
(运输直升机)



全长	17.47M
全幅	11.58M
全高	6.9M
总重量	21546Kg
最高速度	526km/h

本机体所属国家



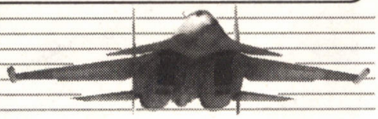
全长	73.86M
全幅	60.93M
全高	18.51M
总重量	299370Kg
最高速度	1089km/h

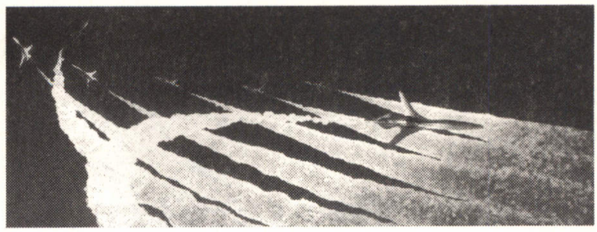
本机体所属国家

KC777
(空中加油机)

ACE COMBAT. 3
完 全 资 料 篇

3







本机体所属国家

neucom inc.

R－501
(大型运输机)

全长	75.75M
全幅	45.2M
全高	6.85M
总重量	350498Kg
最高速度	1836km/h

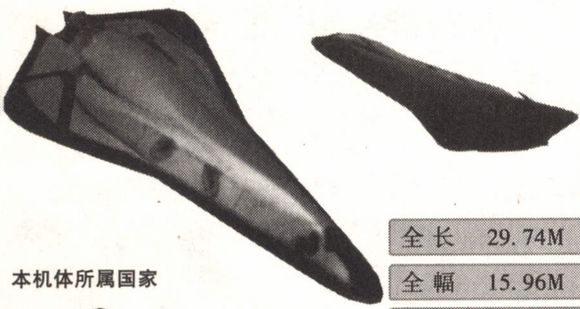


机体所属国家

neucom inc.

R－531
(R－311的母机)

全长	99.83M
全幅	110.8M
全高	17.58M
总重量	432040Kg
最高速度	1102km/h

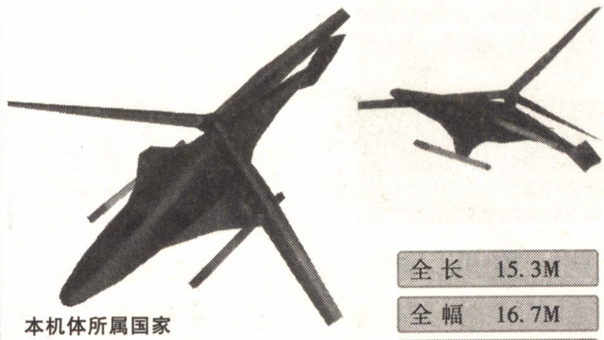


本机体所属国家

neucom inc.

R－808
(航天飞机)

全长	29.74M
全幅	15.96M
全高	5.51M
总重量	72310Kg
最高速度	－－km/h

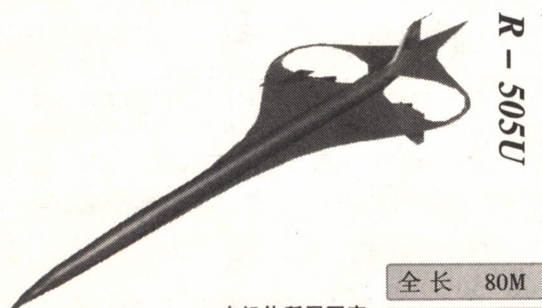


本机体所属国家

neucom inc.

R－701
(攻击直升机)

全长	15.3M
全幅	16.7M
全高	2.66M
总重量	5540Kg
最高速度	734km/h



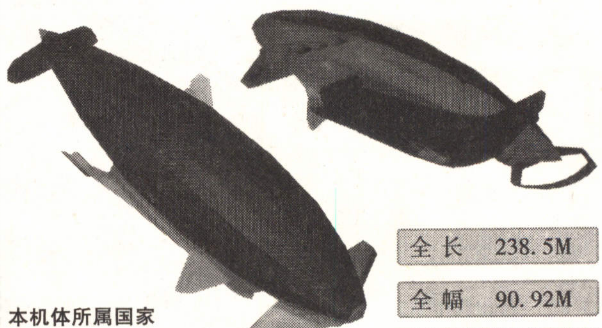


R－505U
(UPEO专用机)

本机体所属国家

UPEO

全长	80M
全幅	22.6M
全高	9.2M
总重量	181030Kg
最高速度	3060km/h



本机体所属国家

OUROBOROS

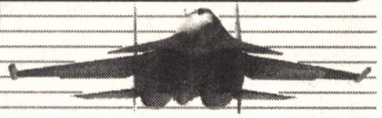
UI－4053
(空中母舰)

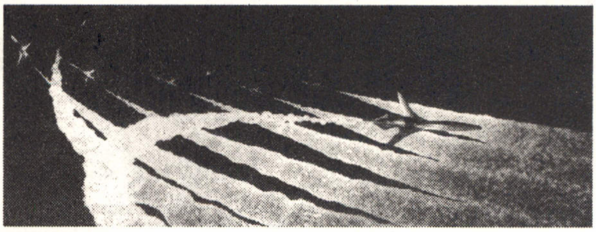
全长	238.5M
全幅	90.92M
全高	53.44M
总重量	254200Kg
最高速度	404km/h

ACE COMBAT. 3

完 全 资 料 篇

3





以下是本游戏中登场的全部武器以及它们的性能。因为武器的性能都不相同，所以除了有规定使用武器的任务外，玩家要根据自己的喜好，或者飞机的性能，来选择最为合适的武器。

HEAVY MACHINEGUN

HEAVY MACHINEGUN

VULCAN 机枪的升级版。攻击力提升，可连续攻击多个敌人。但射程距离却变短了，有一定的缺点。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

PULSE LASER

PULSE LASER

大量发出能量弹的武器。外表与机枪相似但攻击力和射程都上升了一些，只是初速度较慢。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	ENERGY

NEUTRON BEAM

NEUTRON BEAM

以光速发出原子构成的粒子，在大气圈内会扩散，所以是宇宙空间专用的武器。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	ENERGY

SHORT RANGE MISSILE

SHORT RANGE MISSILE

与普通导弹相比射程短，对空对地皆可使用，发射后加速性能优秀，非常适合攻击近距离的敌人。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

M. I. R. V.

M.I.R.V.

命中前会分为四个部分的多弹头导弹。如果四个部分全部击中的话，威力非常大。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

SPREAD BOMB

SPREAD BOMB

限定任务 14、27、28、42、43 的投出型的炸弹。主要用于攻击地面的物体。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

VULCAN

VULCAN

初期装备的连射机枪，最为普通。与其它机枪性能相比能力更低，多用于游戏初期。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

CANNON

CANNON

比前两种更加可怕的机枪，虽然攻击力高但连射速度变慢，攻击灵敏的战斗机需要相当的技术。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

LASER CANNON

LASER CANNON

因为需要大量的电力，所以只能用于有限的机种，射程长，使用能量弹，不可以连续发射。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	ENERGY

MISSILE

MISSILE

对空对地皆可使用的万能型，是初期装备的基本导弹。最容易使用，适于所有任务。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

GROUND MISSILE

GROUND MISSILE

沿地面飞行直至目标的导弹。与其它导弹相比，射程较差，但适合于进攻多个地面目标的任务中。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	SOLID

PLASMA BEAM

PLASMA BEAM

使电子和阳子产生电离共鸣并加速的能量性的阳电子光束炮，是宇宙空间专用的武器。

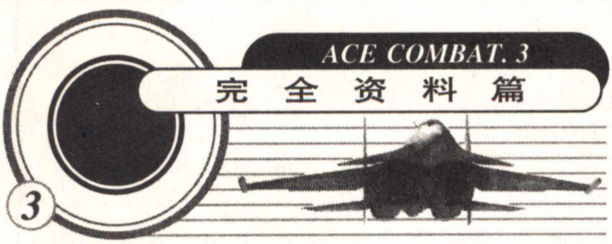
攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	ENERGY

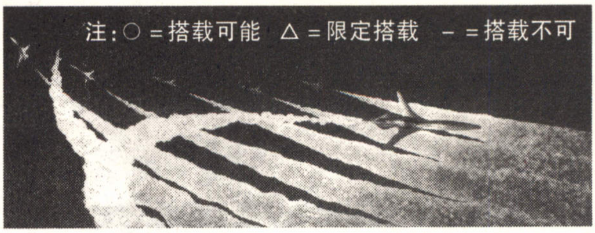
ANTI – NANOBITE BOMB

ANTI-NANOBITE BOMB

只在任务 13 中可以使用的武器。用肉眼看不到的粒子破坏的武器，命中时放出杀伤性粒子。

攻击力		射 程	
连射速度		弹药种类	ENERGY





机枪类武器对应机体表

机体名/机铳名	VULCAN	HEAVY MACHINEGUN	CANNON	PULSE LASER	LASER CANNON	NEUTRON BEAM
EF2000E TyphoonII	○	-	-	-	-	-
MIG-Fulcrum33FSS	○	-	-	-	-	-
F/A-18U HornetADV	○	○	-	-	-	-
F-16XFU Gyrfalcon	○	○	-	-	-	-
R-101U Delphinus#1	-	○	-	-	-	-
R-201U Asterozoa	-	-	○	-	-	-
Su-37 Super Flanker	○	-	○	-	-	-
Su-43Berkut	○	○	○	-	-	-
F-16XA Sakerfalcon	○	○	-	-	-	-
F-15S/MT Eagle+	○	-	○	-	-	-
A/F-117X NAV Hawk	○	-	○	-	-	-
F-22C RaptorII	○	○	-	-	-	-
F/A-32C Erne	○	-	○	-	-	-
XFA-36A Game	○	○	○	-	-	-
RF-12A2 Blackbird	○	○	-	-	-	-
R-102 Delphinus#2	-	○	-	○	-	-
R-211 Orcinus	-	-	○	○	-	-
R-103 Delphinus#3	-	○	○	○	-	-
R-311 Demora	-	○	-	○	-	-
R-352 Sepia	-	-	-	-	-	○

导弹类武器对应机体表

机体名/武器名	MISSILE	SHORT RANGE MISSILE	GROUND MISSILE	M. I. R. V.	PLASMA BEAM	SPREAD BOMB	ANTI-NANOBITE BOMB
EF2000E TyphoonII	○	-	-	-	-	-	△
MIG-Fulcrum33FSS	○	-	-	-	-	-	△
F/A-18U HornetADV	-	○	○	-	-	-	△
F-16XFU Gyrfalcon	○	-	-	-	-	-	△
R-101U Delphinus#1	○	-	-	-	-	-	△
R-201U Asterozoa	-	○	○	○	-	-	△
Su-37 Super Flanker	○	-	-	-	-	-	△
Su-43Berkut	○	-	-	○	-	-	-
F-16XA Sakerfalcon	-	-	○	-	-	△	-
F-15S/MT Eagle+	○	○	-	○	-	△	-
A/F-117X NAV Hawk	-	-	○	-	-	-	-
F-22C RaptorII	○	-	-	-	-	△	-
F/A-32C Erne	-	○	○	-	-	△	-
XFA-36A Game	○	○	-	○	-	-	-
RF-12A2 Blackbird	○	○	-	○	-	-	-
R-102 Delphinus#2	○	-	-	-	-	△	-
R-211 Orcinus	-	○	○	-	-	△	-
R-103 Delphinus#3	○	-	-	○	-	△	-
R-311 Demora	-	○	○	○	-	-	-
R-352 Sepia	-	-	-	-	○	-	-

A＝□ B＝× C＝○ Z＝△

以下攻略中每名角色附带有普通技的连续技，在此表中○表示此招后可以接续必杀或超必杀，×则表示此招后不能接续必杀或超必杀。特此说明。

全角色分析及完全出招

闪亮登场



机种：ARC、PS	厂商：SNK
类型：对战 ACT	媒体：CD－ROM



特瑞·伯嘉德

连续技

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — B/上/○ — ↓+C/下/○
- A/上/○ — B/上/○ — ↘+C/下/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — C/中/×
- C/上·上/○·○ — C/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — C/上/○
- B/上/○ — B/上/×
- ↓+A/上/○ — ↓+C/上/○
- ↓+B/下/○ — ↓+C/下/×
- A/上/○ — →+C/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — B/上/○ — B/中/×
- A/上/○ — ↓+C/下/×
- A×4/上/○ — A/上/×

投 技	
BUSTER THROUGH	近敌时→＋C
NECK HANGING CRUSHER	近敌背后时→＋c
指令投	
BACK SPIN ATTACK	→←＋C
NECK BREAKER DROP	DASH 中 A＋B
特殊技	
BACK SPIN KICK	→＋B
CHARGE KICK	DASH 中→＋C
JUMPING KNEE KICK	↘＋B
POWER DUNK	JUMPING KNEE KICK 中 C
FIRE KICK	←＋C
必杀技	
BURN KNUCKLE	↓↙← ＋AorB
RISING TACKLE	↓储↑＋A
CRACK SHOOT	↓↙←＋B
POWER WAVE	↓↘→＋A
ROUND WAVE	↓↘→＋C
POWER CHARGE	←↘＋A(COUNTER HIT 时能 CANCEL 往其他必杀技)
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→＋BC 同按
终结技	
TRIPLE GEYSER	↓↙←↙→＋C
HEAT UP GEYSER	→←↙↓↘→＋C

攻击力 A 必杀技的攻击力高，具有性能较好的组合技和中段技，可与冲刺相结合。

距离 C 组合技具有突进力，但单个通常技的距离一般。

速度 B 组合技和突进技必杀技比较快，其它部分则一般。一旦被防住会变得很不利。

使用度 A 普通技和必杀技都没有缺点，便于使用。便可初学者只需稍加练习。

总合 A 不但有方便的组合技，还具有强力的对空技和连续技，是各方面都好的万能角色。

投 技	
足刈	近敌时→＋C
不知火蜘蛛络	近敌背后时→＋c
指令投	
熟瓜打	→←＋C
特殊技	
浴蹴	→＋B
回转袈裟蹴	←＋B
逆回蹴	↙＋C
后宙反蹴上	←＋C
必杀技	
斩影拳	↓↙← ＋C
飞翔拳	↓↙←＋A
升龙弹	→↓↘＋A
空破弹	↙↓↘→＋B
爆震	→↘↓↙←＋B
激飞翔拳	↓↙←＋C
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙→＋BC 同按
终结技	
斩撤	↓↙←↙→＋C

连续技

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — B/上/○ — ↓+C/下/○
- A/上/○ — B/上/○ — ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — C/上·中/×·×
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- B/上/○ — B/上/○ — C/上/○
- B/上/○ — B/上/○ — →+B/中/×
- ↓+B/下/○ — C/上/×
- A×4/上/○ — A/上/×



安迪·伯嘉德





攻击力 B 虽然普通技和基本的组合技威力一般，但站立 B·B·C 的连续技则较强。

距离 D 整体上并不优秀。特别是下蹲 C 等组合技距离很短，要利用有突进力的技。

速度 B 移动和跳跃很平均，即使被防住也有有利的组合技。

使用度 C 具有许多优秀的必杀技，但组合技存在一些判定上的失误。

总合 B 近战中的冲击力可以说是最强的，另外还有无敌技，进攻是胜利的关键。



东丈

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/×
  - B/上/○ — ↓+C/下/○
  - B/上/○ — ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○
  - ↓+B/下/○ — C/中/○
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — B/上/○ — B/上/×
- ↓+A/上/○ — B/上/○ — ↑+C/中/×
- A/上/○ — C/上/○
- ←+A/上·上/×·× — C/上/× — →+C/上/○
- B/上/○ — ↓↙←+C/上·上·上/○·○·○

投技	
JOE SPECIAL	近敌时→+C
炎之独乐回	近敌背后时→+c
指令投	
JOE CUT	→←+C
首相扑	↘↘+C
膝地狱	首相扑中 B×2
JOE FINAL	膝地狱中→+C
特殊技	
VERTICAL UPPER	←+A
SLIDING	↘+B
TIGER SOBAT	←+B
SLIDING DEEP	→+B
黄金之膝小僧	SLIDE DEEP 中 C
必杀技	
SLASH KICK	↙→+C
黄金之踵	↓↙←+B
TIGER KICK	→↓↘+B
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A
爆裂拳	A 连打
爆裂 HOOK	爆裂拳中+↓↘→A
爆裂 ELBOW	爆裂拳中+↓↘→C
超必杀技	
SCREW UPPER	→←↙↓↘+BC 同按
终结技	
TURBULENCE UPPER	→←↙↓↘→+C









攻击力 B 可把超必杀技等加入在连续技中，但难以确定是否会命中。

距离 B ▲+C 或下蹲 C 进行牵制，是对于距离较短的对手的威胁。

速度 C 突进技的空档很大，C 系的技出招也并不快。应在中等距离进行战斗。

使用度 B 有无敌技，容易进行反击。用强力的牵制技或飞行道具抵消等方法也很方便。

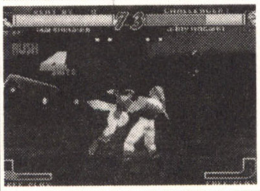
总合 B 攻守平衡，可进行稳定的战斗。但明显的优点也不多，不易与高手战斗。

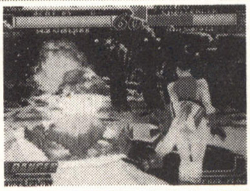
不知火舞



投技	
风车崩	近敌时→+C
夜樱	近敌背后时→+C
指令投	
梦樱	空中近敌时↓+C
特殊技	
飞燕脚	→+B
飞燕连脚	飞燕脚中→+B×2
升龙	←+B
忍樱	→+A
樱狩	飞樱中 B
必杀技	
龙炎舞	↓↙←+A
必杀忍蜂	←↙↓↘→+A
花蝶扇	→↓↘+A
阳炎之舞	↓储↑+C
鼯鼠之舞	跳跃中↓+AB 同按
超必杀技	
超必杀忍蜂	→←↙↓↘+BC 同按
终结技	
真·花岚	↓↙←↙→+C

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/×
  - B/上/○ — ↓+C/下/○
  - B/上/○ — ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○
  - ↓+B/下/○ — C/中/○
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- A/上/○ — ↓+B/下/○
  - A/上/○ — →+B/上/○
- B/上/○ — C/上/×
- ↓+A/上/○ — ↓+C/下/○
- ↓+B/下/○ — ↘+C/上/×







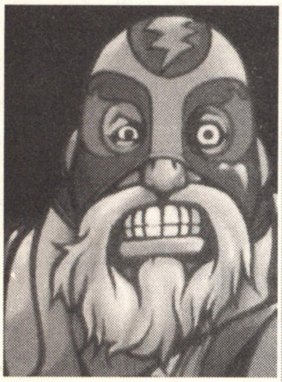
攻击力 C 单击与基本的连续技威力差不多，应与必杀忍蜂相连接进行攻击。

距离 C 使用站立 B 或下蹲 C 等距离较长的技，战斗就不会很难。

速度 C 普通技不仅快而且空档也小，但必杀技的空档很大。移动速度和跳跃速度相当。

使用度 C 虽然也有易掌握的技，但用处都不太大。不适合初学者。

总合 C 必杀技的性能还可以，但没有了指令投。在游戏中她的招术更加华丽。

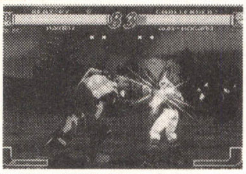


雷电

第1段	第2段	第3段
A/上/○	B/上/○	C/上/×
		↓+C/下/○
		↘+C/中/○
↓+A/上/○	↓+B/下/○	↓+C/下/○
		C/中/○
C/上/○	C/上/○	C/上/×
B/上/○	B/上/○	C/中/×

投技	
FRONT SUPLEX	近敌时→+C
SCRAP DRIVER	近敌背后时→+C
指令投	
DEATH LAKE STAMP	←→+C
DOCTOR BOMB	→→+C
BUFFALO CARRY	→←+C
NECK HANGING TREE	蹲下时↘+C
特殊技	
DOUBLE SLEDGE HAMMER	→+B
BUFFALO SENTON	空中+↓C
HAMMER SOING	↘+B
BUFFALO BOWL	↙+B
必杀技	
DOKUGIRI 独锥	↓↙←+AorC
GIANT BOMB	↙→+C
SUPER DROP KICK	按着B掣5秒以后放开
THUNDER DEATH DRIVER	控杆转一圈+C
超必杀技	
BEERSERK TRIDENT	控杆转一圈+BC同按
终结技	
CIRCLE HURRICANE	→←↓↑+C







攻击力 B 投掷技的威力应再强一些，整体的攻击力很强，但连续技较少。

距离 B 有许多远距离攻击的技，但出招慢且空档很大，这是个明显的缺点。

速度 D 动作上一点儿也不快，出招的准备动作也很大。

使用度 C 必杀技需要转动手柄并按×键，所以战斗中很难掌握。

总合 D 投掷是重要的攻击方法，但对敌人的跳跃时则明显方法较少。

动作比较慢，能够接续连续技的特殊技只有↘+C才可以。



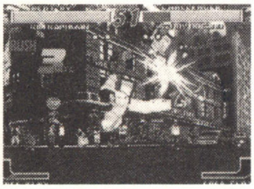
金家藩

投技	
体落	近敌时→+C
圆月蹴	近敌背后时→+C
特殊技	
NERICHAGI	→+B
风轮脚	背向对手时B+C(背后攻击)
BANDARUCHAGI	↘+B
双龙脚	跳跃中B+C
MYONDAKARUCCHAGI	BANDARUCHAGI击中时C
必杀技	
半月斩	↓↙←+BorC
飞燕斩	↓储↑+B
空砂尘	↓储↑+A
天升斩	空砂尘击中时↓+A
飞翔脚	跳跃中↓+B
戒脚	飞翔脚击中时↘+B
霸气脚	↓↘→+B
超必杀技	
凤凰天舞脚	跳跃中←↙↓↘→+BC同按
终结技	
凤凰	↓↙←↙→+C

第1段	第2段	第3段
A/上/○	B/上/○	C/上/×
		↓+C/下/○
		↘+C/中/○
↓+A/上/○	↓+B/下/○	↓+C/下/○
		C/中/○
C/上/○	C/上/○	C/上/×
C/上/○	B/上/○	C/中/×
A/中/○	B/中/○	C/中/○
??????	↓+B/下/×	C/上/×
		→+C/中/×
A/上/○	A/上/×	A/上/○
背后AorB/上/○	B/上/×	A/上/○
通常技	→+B/中/×	↓+A/下/○







极为全面的角色，所有的普通攻击无论任何方面及位置都可以连接连续技，特殊技中↘+C也可连接。

攻击力 B 单发攻击力还可以，空中组合技或上升跳跃A接飞翔脚可破坏对手的防守。

距离 B 整体上距离都较长。站立B和下蹲C的出招早，使用十分方便。

速度 B 用空中组合技或上升跳跃A可飞快地进行攻击，但会被防住。

使用度 B 虽然特殊技的用途并不很大，但必杀技十分有效，通常技也容易使用。

总合 B 空中战斗力十分强大。用飞燕脚可以压制对手，是便于使用的万能人物。



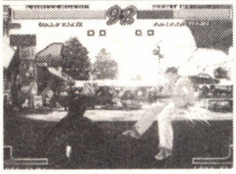
比利

A/上/O — B/上/O — C/上/x（或 ↓+C/下/O，或 ↘+C/中/O）

↓+A/上/O — ↓+B/下/O — ↓+C/上/O（或 C/中/x）

C/上/O — C/上/O — C/上/x

投技	
一本钓投	近敌时→+C
三节棍背负投	近敌背后时→+C
指令投	
地狱落	→←+C
特殊技	
头割下方击	←+B
大回转蹴	→+B
背后跳蹴	↙+C
陀龙对脚	←↘+B
必杀技	
三节棍中段打	←储→+A
三节棍中段突	三节棍中段打击中时←→+C
雀落	↓↙←+A
旋风棍	↓↘→+AA 连打
强袭飞翔棍	↙↓↘→+B
强袭旋风棍	强袭飞翔棍中 C
强袭飞空棍	强袭飞翔棍中↑+C
火龙追击棍	↓↙←+B
超必杀技	
超火炎旋风棍	→←↙↓↘+BC 同按
红莲杀棍	→↘↓+C
终结技	
SALAMANDER STREAM	→←↙↓↘+C







攻击力 C
一般使用的技威力都不大，但超火焰旋风棍是攻击的好方法。

距离 A
站立 A、下蹲 A 的长度十分惊人，而且速度上也不吃亏。

速度 C
▶+C 等特殊技比较慢，但仍需要使用。普通技和组合技一般。

使用度 B
站立 A 较长，适合作为防守后的反击，关键是防住敌人的攻击。

总合 C
攻击方面不足，但距离和防守十分强大。属于防反类型的人物。

山崎龙二

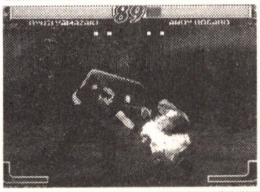
投技	
乱技	近敌时→+C
镰周	近敌背后时→+C
特殊技	
打刺	→+A
目溃	倒地中 C
土管	↘+B
搞割	↘+A
地狱蹴	DASH 中 B+C
搞上	跳跃中 B+C
必杀技	
蛇使·对空	↓↙←+A(能按着掣储击)
蛇使·前方	↓↙←+B(能按着掣储击)
蛇使·下段	↓↙←+C(能按着掣储击)
蛇骗	蛇使储击时 Z
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B
倍返	↓↘→+C(能按着掣储击)
毒手	→↙→+A·A 连打
爆弹 PACHIKI	近敌时→←↓↑+C
超必杀技	
GUILLOTINE	→↘↓↙→+BC 同按
终结技	
DRILL	控杆转一个圈+C·C 连打
DRILL(LEVEL2)	于 DRILL 中山崎龙二咕叫时 C 连打 5－8 次
DRILL(LEVEL3)	于 DRILL 中山崎龙二叫时 C 连打 9－12 次
DRILL(LEVEL4)	于 DRILL 中山崎龙二叫时 C 连打 13 次以上

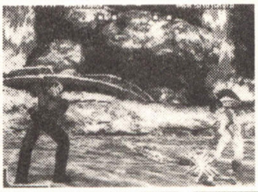
A/上/O — B/上/O — C/上/x（或 ↓+C/下/O，或 ↘+C/中/O）

↓+A/上/O — ↓+B/下/O — ↓+C/上/O（或 C/中/x）

C/上/O — C/上/O — C/上/x









攻击力 A
超必杀技接超必杀技的攻击力很强，此外毒手的攻击力也比较大。

距离 C
蛇使的距离很长，但其它的必杀技和普通技则较短。

速度 D
速度较慢常会进入受身的战斗。整体上技的出招慢。

使用度 D
有许多缺点，十分不易使用。组合技少，攻击也比较单调。

总合 C
没有无敌必杀技，所有很难通过冲刺发动攻击。但单发攻击力较强，适于反击。



千堂

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/×
  - B/上/○ — ↓+C/下/○
  - B/上/○ — ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○
  - ↓+B/下/○ — C/中/○
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- C/上/○ — C/上/○ — ↑+C/中/×
- B/上/○ — →+B/上/× — ↓+C/下/×
- B/下/○ — C/上/○ — ↗+C/上·中/×·×
  - C/上/○ — ←↙↑↘→+C







攻击力 B 移动投掷或防守难以加之连接，但有强力的攻击方法。

距离 B 所有普通技的距离都短，特别是下蹲A或下蹲攻击等常用的技，毫无优势。

速度 C 组合技的动作都很慢，所以不要采取防守的战斗方法。但移动投的瞬速度快。

使用度 D 必杀技的特性难以掌握。必须熟练把握投掷和打击的平衡。

总合 C 有一定缺点的人物，面对敌人的无敌技攻击要善于掌握防守方法。

投 技	
鹤 DRIVER	近敌时→+C
鹤 SUPLEX	近敌背后时→+C
指令投	
MONKEY FLIP	↘↘+C
TRIPPING UP(站立)	/POWER BOMBER(蹲下)
	←↙↓+C
鹤 HIP	TRIPPING UP 中↑+C
RAINBOW GERMAN	蹲下对手背后↘↘+C
HOLD	RAINBOW GERMAN 中 C×3
特殊技	
ROLLING SOBAT	→+B
脑天直击	←+C(按掣储击可作三阶段变化)
ROLLING BREAKER	脑天直击 击中时↓+C
CATCH	→←+C
BODY SLUM	CATCH 中↓+C
GROUND PASS	CATCH 中→+C
ROPE 投	CATCH 中←+C
拉回	ROPE 投中 ←+C
引起	对手追打状态时↓↓+A
HIGH UP SOBAT	引起中 B
弁庆直击	←+B
必杀技	
通天阁 DRIVER	←↓↙+AorBorc
浪花 LARIAT	←储→+A
OCTOPUS HEAT	↓↘→+C
鹤小姐 ELBOW	↓↘→+A
嗜好淬火	↓储↑+B·B·B·B·C
HUMTING BRIDGE	↓↙←+B
SUPER DROP KICK LIGHT	按着 B 掣 5 秒以上后放开
超必杀技	
FLYING 鹤 DROP	→←↙↓↘+BC 同按
终结技	
LOOP LINE CRUSH	↓↙←↙→+C

投 技	
四方根	近敌时→+C
膝回	近敌背后时→+C
指令投	
入身投	←→+C
襄入身投	背向对手时↓+C
鸦落	空中近敌时↙or↓or↘+C
特殊技	
表襄	↓↓
片羽根割	入身投中↓+C
秘中杀	襄入投中↑↓+C
捌上	背向对手时 B+C
踝割	背向对手时 A+B
四方斩	背向对手时 A+C
必杀技	
二双连斩	↓↙←+AorB
合气镜杀	→↓↘+A
龙卷捕缚	←↙↓↘→+A
轰天杀近敌时	→←↓↑+C
超必杀技	
摩利戴天	↓↙←↙→+BC 同按←↙↓↘→+C
终结技	
天俱戴天	控杆转一圈+C

稳重攻击的角色，除站立及蹲下以外的技巧均不能连接连续技。

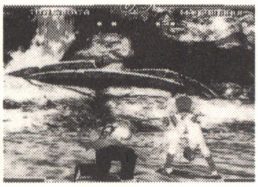
- A/上/○ — B/上/○ — C/上/×
  - B/上/○ — ↓+C/下/○
  - B/上/○ — ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/上/○
  - ↓+B/下/○ — C/中/×
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×



坂田冬次







攻击力 C 整体攻击力平均，但是各种投掷技被减少。

距离 D 非常短。应以近距为主，一旦对手接近就不要让他再离开。

速度 C 速度也很平均，但有很多不易掌握的技。想胜利需要多加练习。

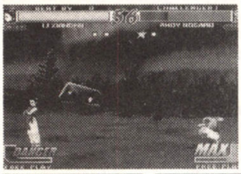
使用度 C 有必杀技和必杀投掷等变化多端的攻击，但需加以练习。

总合 C 能力比较强，很少能用到连续技。只要用丰富的攻击方法进攻就可以。



李香绯

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/× ／ ↓+C/下/○ ／ ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○ ／ C/中/○
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- →+B/上/× — B/上/× — B/下/○
- →→+C/中/× — C/上/○ — C/上/○
- →→+C/中/× — ↓+B/下/○ — D/上/× ／ ↓+D/下/×
- A×4/上/○ — A/上/×







攻击力 B 必杀技的威力很大且性能较好。尤其是真心牙十分强大。

距离 D 是个距离较短的人物，↘+C的距离最短，但↑+C的距离还可以。

速度 C 表面上看起来很快，事实却并非如此。组合技的出招都比较慢，且使用机会有限。

使用度 B 有许多有用的技，可任意使用。但不要过于强调进攻。

总合 B 无敌必杀技、指令投十分齐备，而且防守也比较稳固，是万能类型的人物。

投 技	
力千后宴	→+C
胤手玖珠	近敌背后时→+C
特殊技	
回转独乐的蹴	→+B
下挂腿	←+B
箭疾步	↘↘+A
转身	↙↙
必杀技	
那梦波	↓↘→+AorC
闪里肘皇	↓↙←A
闪里肘皇・贯空	↓↘→+B
气多闪里	↓↙←+B
醉陀	↓↙←+C
天崩山	→↓↘+B
超必杀技	
大铁神	→←↙↓↘+BC同按
超白龙・改	威力大攻击↓↘→+AB
	后←→+AB
终结技	
真必牙	控杆转一个圈+C

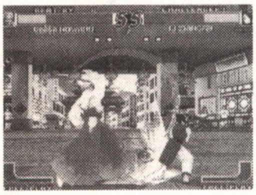
隐藏人物使用方法

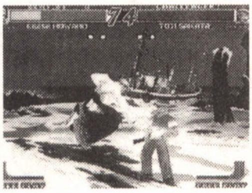
PS版中加入了两名隐藏人物，他们分别是"DUCK KING"和"KARATE"。"DUCK KING"的使用方法是将所有角色全部使用并且爆机，而"KARATE"则需要使用任何一名角色进行游戏时不输一局，将最终BOSS打倒后，"KARATE"会乱入，将其打败便可使用。

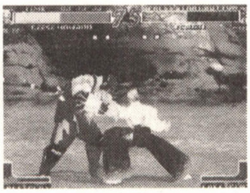


基斯

- A/上/○ — B/上/○ — C/上/× ／ ↓+C/下/○ ／ ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ — ↓+B/下/○ — ↓+C/下/○ ／ C/中/○
- C/上/○ — C/上/○ — C/上/×
- A・B・↘+C — A/－/× — B/－/×
- A×4/上/○ — A/上/×







攻击力 A 无论单击、连续技都具有很强的攻击力。

距离 B 站立B、站立C、▶+C、下蹲A等技的距离都很长。

速度 C 整体上技的速度都很慢，因此飞燕失脚或烈风拳有时会导致不利。

使用度 C 跳跃C有一定缺点，站立A性能也不好，是很难掌握的人物。

总合 A 攻击十分强大，但防守方面却较差，攻击时还要注意出招的速度和空档。

投 技	
虎杀投技	近敌时→+C
轮回落	近敌背后时→+C
真空投	←→+C
虎杀掌	→←+C
特殊技	
天倒杀活二段蹴	↘+BC
飞燕失脚	→+B
跳连打掌	C・C・↓+C
雷光回蹴	←+B
必杀技	
烈风拳	↓↙←+A
邪影拳	↓↙←+C
当身投・螺旋	←↙↓↘→+B
当身投・弧月	←↙↓↘→+C
下段当身打	←↙↓↘→+A
疾风拳	↓↘→+AorB
超必杀技	
斗气风暴	↙→↘↓↙←↘+BC
虚空烈风斩	↙←→+BC
终结技	
斗气风暴・改	→←↙↓↘+C
一击必杀	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C

东京魔人学园胧绮谭

游戏难关大解说及攻略

螺旋洞 全方阵技 全部仲间

机种:PS　厂商:ASMIK　媒体:CD-ROM　发售日:4月22日

在挑战螺旋洞之前再次确认战斗系统

"胧绮谭"中最富有挑战性的便是战斗模式"螺旋洞"。各种过关的要求考验着玩家的SLG水准的战略思想，如果对这款的战斗系统还未完全掌握的话，是很难通过全部50个考验的。因此，在这里先将其总体复习一遍。



▲如果在完成"剑风帖"后很久没有接触的玩家不妨先去旧校舍练习一下。

1 清楚判断对手属性与自己技的属性

在战斗时主要依靠着人物的各种技巧来攻击敌人，因此对属性相克的情况必需熟悉，这也是许多SLG游戏的魅力之一。

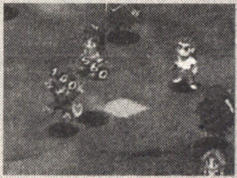




◀▲攻击技与辅助魔法都有相应的属性和作用，要区别使用。

2 对KNOCK BACK的理解

KNOCK BACK是对敌人攻击后追加伤害，并将敌人吹飞。是一种强力的攻击手段。



KNOCK BACK活用法

KNOCK BACK一旦使用成功后，可以因为被吹飞敌人的撞击而使其它敌人也产生伤害。因此设计好攻击技使用的角度，力求一次出手就造成多重伤害，这也是本游戏中经常要使用到的战术之一。



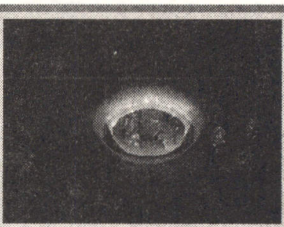
◀将敌人吹飞到较集中的位置。

▶用直线攻击打击多个敌人吧。

3 使用最强的攻击——方阵技!

在战斗中只要特定的角色站于同一名敌人邻近一格，就能发动方阵技。方阵技的使用不消耗行动力，但同时具有着攻击力高和相关角色全员取得经验值的两大优点，是战斗中必须坚固的强力手段。





全方阵技LIST

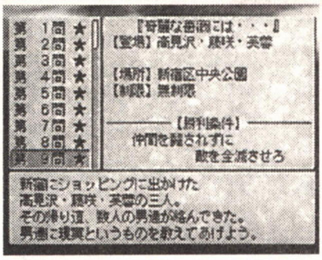
方阵技的发动每次战斗中只能使用一回，但因奇高的攻击力而经常成为过关的强助。旁边列出的就是方阵技和发动条件，以供玩家全盘掌握。

方阵技名	攻击力	属性	发动必要的角色
四神方阵	220	光	醍醐、如月、アラン、マリィ
妖魔折伏方阵	175	光	美里、雏乃、舞园
里见八方阵	250	光暗	京一、小蒔、高见、裹密、紫暮、雾岛、刘、壬生
妖华三方阵	150	魅	高见、藤笑、芙蓉
草雉龙杀阵	150	光	雪乃、雏乃
阿修罗活杀阵	150	气	京一、雾岛
歌仙・吹雪	125	魅眠	舞园、比良坂
不动禁仁宫阵	150	石	醍醐、紫暮
ビッグバンアタック	200	火	红井、黑崎、本乡
阴阳灵符阵	150	咒	村雨、御门
サハスラーラ	150	气	主人公、京一、醍醐
歌・剑乃舞	125	一	雾岛、舞园
宝五色方阵	200	光	主人公、美里、如月、雪乃、御门
アッシュストーム	125	火	アラン、マリィ
真・阿修罗活杀阵	175	气	京一、雾岛、刘
ドラゴンプラチナス	150	光	雨纹、アラン
秘占魔方阵	150	石	刘、御门
裹秘占魔方阵	150	咒	裹密、刘、御门
武神龙击阵	175	痹	紫暮、壬生

方阵技名	攻击力	属性	发动必要的角色
桃源极乐阵	200	魅	京一、美里、小蒔、女性×5人
妖魔折伏方阵	175	光	美里、雪乃、舞园
灵宝五色方阵	200	光	主人公、美里、如月、雏乃、御门
桃源极乐阵	100	魅	美里、小蒔、アラン、女性×5人
黄龙菩萨阵	225	光痹	主人公、美里
M・ビッグバンアタック	200	火乱	アラン、红井、黑崎、本乡
双龙螺旋脚	125	痹暗	主人公、壬生
アポカリプス・ケルブ	100	光火	美里、アラン
阴阳符术・十二神将	175	暗魅	御门、芙蓉
六芒魔法阵	125	吸暗	京一、醍醐、裹密
春雷之舞	150	雷痹	雨纹、雪乃
紫龙黎光方阵	50	暗	如月、壬生、村雨
言阵灵阵	125	咒	高见、裹密
炎之剑	150	火	マリィ、雾岛
黄泉迷符阵	175	暗火	主人公、比良坂
フレイム・スナイパー	250	火	小蒔、アラン
ビッグバンアタック・1	100	火乱	アラン、红井、黑崎、本乡、刘
楼樱友花方阵		光魅	美里、小蒔

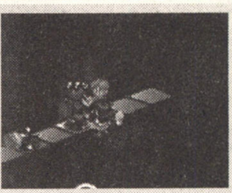
首先以初级问题为例，掌握一些攻关原则

在游戏初期，螺旋洞中设下的只是 10 个初级问题，全部通过后才能接受中级问题的考验。这里的问题不算太难，但对于过关的条件同样严格，需要仔细考虑。



第6问 勇敢的爱情

用辅助魔法提升力量后进行作战



首先用葵的“智天使之青”提升两人攻击力，不要改变自己的位置，小莳用火龙攻击，最后剩下的一个敌人利用方阵技“楼樱友花方阵”击倒。

第1问 修 行

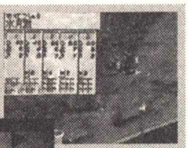
首先以小招解决左近敌人，保证行动力无一浪费



首先移动至后方敌人身边，转身后用诸手上段将之击倒，随后向正面敌人前进三步，用剑掌·发劲一举清除余下敌人。

第7问 阴之持有者

攻击与回复，注意这两种行动的分配



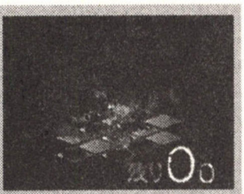


◀▲如果担心的话，可以使用歌 1 提升防御力。

比良坂不作攻击，用歌 2 进行回复。壬生使用鬼岛和空牙，将敌人顺序击倒。

第2问 闪 光

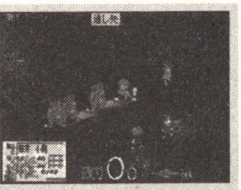
确认技的射程，将敌人包括在范围中



与第一问解答方法基本相同，移动后用ライトニングボルト击倒正面三敌，随后往后移动两步，使用旋风轮击破余下四敌。

第8问 反 击

利用 KNOCK BACK 将敌人移动至射程范围内

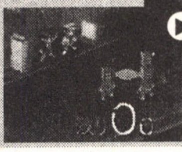


依靠京一和醍醐将敌人吹飞至一条直线上，用葵的智天使之青提升小莳的攻击力，随后以小莳的通矢将三个敌人一气贯穿。

第3问 伏 击

注意敌人防御属性，保证最大的伤害值



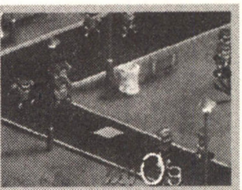


◀▲依靠赤短·舞炎将下忍炎往后吹飞是其中要点。

先使如月击破四名下忍，随后用村雨的赤短·舞炎击倒下忍水，再以如月收尾。

第9问 绮丽的蔷薇是…

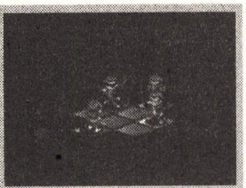
利用状态变化之技封住敌人的攻击



首先用 3 人组成的妖华三方阵将正面敌人击倒，随后依靠状态变化的攻击技按照右上到左上的顺序击破敌人。其中要注意使用舞子的长距离吹飞技。

第4问 制 裁

针对敌人弱点，逐个击破

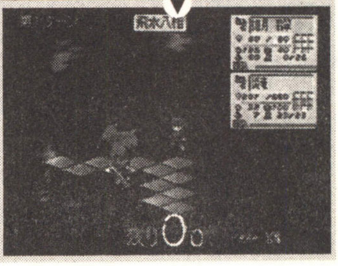


在这里要依靠藤笑的三种不同的技，将敌人逐个击倒。因为没有大范围的攻击技，因此看准弱点依次攻击，是完成本题的唯一解决方法。本题可说是所有问题中最简单的一个。

第10问 刹 那

第一问的应用编，必需对技的性质有较深的理解





时间限制只有一天，不要作无谓的攻击。首先让壬生前进两步，用天凤双破击倒左右的黑龙，随后以水月蹴攻击剩下的炎龙，将之吹飞。然后让如月向右移动一步，在此位置上使用两回飞水八相，便能完成初级问题中的最后一问，并不怎样困难。

第5问 恶 梦

确认敌人攻击范围的同时，小心前进





◀▲首先在上图的位置待机，随后直线前进。

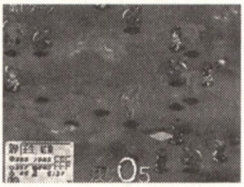
在钓瓶火的攻击范围之外待机，随后看准时机一气前进，能够在四回合之内完成本题。

战斗模式 BATTLE

在经过锻炼后，向中级问题进行挑战

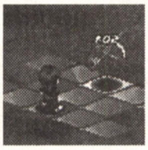
在回答了初级问题后，便会陆续出现更难的问题，先来看一下第十一问到三十问的解答方法。

首先要紧记这点!



从中级问题开始，过关的条件将越来越苛刻，因此在解答时仅要灵活运用各种技巧，并且不得不注意一些极为细小的差别。吹飞的方向性在这里也极为重要。

考虑攻击的方向



正面

◀除了吹飞以外尽量避免正面攻击。

在攻击敌人时，从正面到横向，从横向到背后的位置都能造成更大的伤害。有时调整方向是保证在时间内完成条件的关键。





侧面

▶换到侧面便能一举击倒敌人。

操作敌人

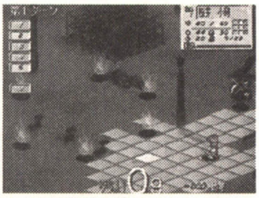


将光标移动到敌方部队身上，按下○键，可以调出和敌方部队同样的行动菜单，由此可以极为准确的判断出敌人的移动范围和技的种类，从而有助于安排路线。

而当敌人数目处于极大优势时，在表示移动范围之时按下□键，便可知道敌人移动时攻击的范围。并且用LR键可以切换不同的技的攻击范围。这两个方法是在回答中级问题时经常要使用到的。



◀▶在这种场合下，了解敌人的大致动向是保障安全的有效方法。

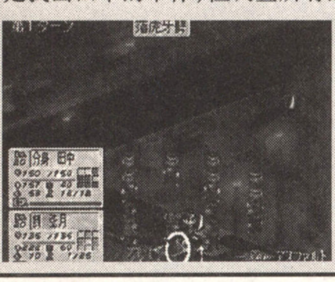


第11问～第30问的要点攻略

第11问 幻影

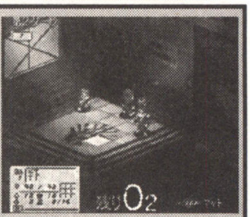
分辨出敌人是最大的要点

在这个问题的场合中，刘被敌人的多个分身所包围，将之全部击倒是不可能的。唯一的过关方法是找出田中的本体，但调查所有的分身都是一样的素质和状态也是完全一样的。唯一点区别也是从地上的影子来判断(脚边的影子为黑色)。找出后用落虎牙壁即能轻松的将其击倒。

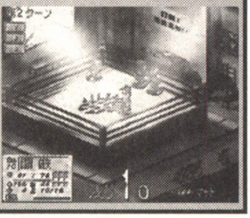


第13问 心灵脆弱者

逐个对付对手



首先用スピンキック击倒正面的敌人，并且走到右方待机。下一回合转过身体依然击用スピンキック击倒后方敌人，并且向画面下方移动。余下的一个敌人还是用相同的方法。只要经常确认敌人的攻击范围，在安全地带待机，便能有惊无险的过关。



第12问 最坏的时刻

利用KNOCK BACK的性质



首先利用刘的螺旋掌攻击左下两个敌人，アラン移动到刘的身后位置，用クイックドロウ将正面的敌人击倒，并且不会进入敌人攻击范围。刘移动到左方敌人的下面三格处，アラン向前进5步，在下一回合中用掌底·发劲和クイックドロウ来攻击余下的敌人。

第14问 里密小姐的实验

使用状态变化的技巧

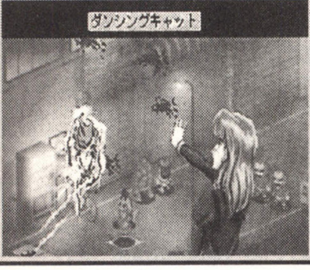
由于敌人数目较多，不要过分靠近。开始后先攻击正面的一个敌人，下一回合前进后用邪香攻击正面的3个敌人，使混乱的它们成为自己的盾牌，随后依次将靠近的敌人逐个击倒。和第13问相同，要确认敌人的攻击范围，随时移动到安全的位置。



第15问 奇袭

要考虑如何躲开正面交战

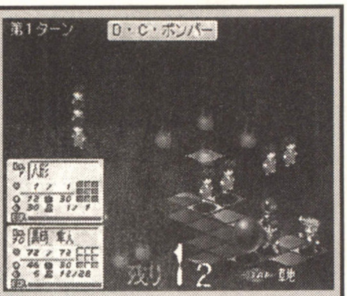
基本攻击由マリイ担当，为了这点，必须让美里使用主天使之黑提升她的精神，使用サバオ・フェニックス与デェミナス・レイ击倒正面5个敌人。



其后，向前进后待击。下一回合用方阵技击倒正面三个敌人美里可到画面左方待机。余下敌人可从画面下移动，看准时机攻击。

第19问 顺从的忍耐者

用 KNOCK BACK 改变敌人位置



用 KNOCK BACK 将圆球吹飞至特定位置。没有吹飞技的如月将阻碍道路的御灵击倒，剩下2人就负责推动圆球此战只要调整己方的待机位置，全力确保 KNOCK BACK 的使用，制限时间有着极大的充裕。

第16问 危机

不要让美里靠近敌人!



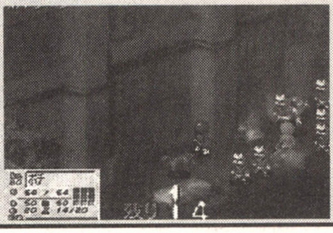
首先让美里在原先位置待机。接近的敌人由画面右方的醍醐和上方的小蒔担当攻击。当被敌人包围时用京一的的剑掌・发劲将之尽量吹飞。由防御力较高的京一和醍醐担当防壁，只要拦阻敌人靠近美里即可。



第20问 红井SPECIAL!下决心吧!

KNOCK BACK 的又一个利用法

直接的战斗将使过关变得非常困难。解答的关键是要注意到蛇晰蜴较低的 HP。首先 PINK 往前走4步，用ムーンサト・プリズム，其次 BLACK 前进两步，使用练马ブラスタ将 RED 正面2个敌人击倒，新的敌人都可在下一回合内迅速地击倒，方阵技亦是一大考虑。



第17问 行动绪羽

合2人主力进行战斗



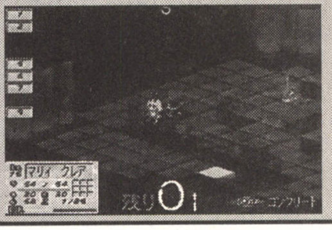
由于本题中出现的有5身的不死鸟防御力故高，直接击倒不可能。为了不因接近而受伤，第一回合什么也不要做，待机，在第二回合敌人靠近时，雾岛前进一步，发动方阵技，方能将敌人一举击倒。



第21问 意外的结果

利用敌人逃不开的长射程技攻击

在这里要注意攻击的效率。首先マリイ由开始位置向画面中央上方（前进2步，右进涉的位置，还残条5点行动力）移动，左向待机，下一回合用ダンシングキカット3回攻击击倒トニ。其外，

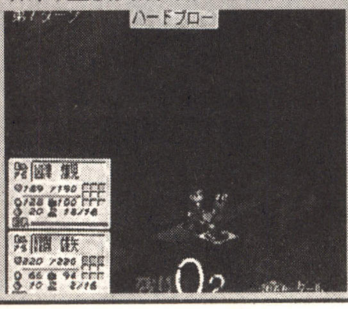


用デェミナス・レイ的远程攻击使イウン无法逃跑。关键在于注意イウン的移动范围。

第18问 称为友的存在

利用地形效果

这是凶津与醍醐的一对一决战，但从人物能力看来，直接交战对醍醐是非常不利的。从开始位置



移动到画面中央下部的下陷位置。这里要消耗8点行动力。可借助地形用ミドルキク的吹飞效果来攻击并阻碍凶津的前进。

第22问 指令

小心留意地前进!

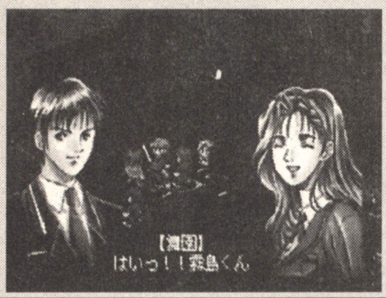


将目标以外的护卫击倒便会使解答失败。首先要朝着画面右方的目标地点。开始后，壬生向画面右方4步，下方4步的位置待机。随后对右侧敌人用升龙脚攻击。这一回合也可选择继续前进。当接近目标时，利用鬼倒与空牙攻击，便能过关。

第23问 轮到自己了

排除阻碍的敌人而前进

敌人不少，要由画画左上方向下方移动，前进时要慎重地注意着敌人的行动范围。可以运用长射程的技剑掌·旋和歌4攻击。到达目标地点后不要移动，转换方向攻击即可。



第24问 邪灵

对技的特性要有良好的理解

开始时用雪乃的落雪闪（移动一步后）攻击，使之吹飞。随后雨纹攻击，将2个口裂女并排在一起后用ライトバスタ击倒。同样使横向敌人吹飞，用アテン的ハドレイン攻击画面中3敌。

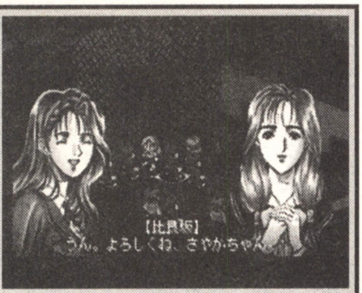




第25问 歌姬

掌握广范围技的特征

正面的4个敌人用方阵技歌仙·樱吹雪击倒其中3人。剩余一个用比良坂的歌3击倒。最后右与正面的2敌用比良坂的歌了，剩余者用舞园歌4和1步前进后的广范围技进行攻击。



第26问 陷阱

用 KNOCK BACK 的确实打击

阿师谷的见切技和咒返技有着100%的成功率，普通攻击无效。芙蓉由开始地点向上，以雅三段攻击。右手的式神，使之移动至阿师谷身帝。村雨横向移动1步，用猪鹿蝶·紫雷攻击式神。再由芙蓉的雅三段吹飞式鸟至阿师谷前。



第27问 阻止行动之物

将敌人移入射程内

对不能移动的敌人可视作炮台。开始后，小莳由画面左侧，醍醐从右侧前进。醍醐会受到一次伤害，而小莳沿壁前进。醍醐用ミドルキック将中忍移动至小莳正面，剩下2回火龙攻击即可。



第28问 救出

2个部队的合流

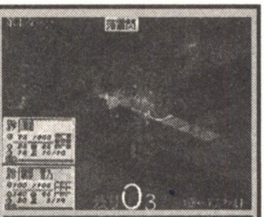
首先要将被围困的雏乃救出。她会因受到麻痹攻击而不能动弹。刘在前进时用掌底发劲攻击敌人，合流后用活劲回复。刘若麻痹时，可用鸣弦·暮目与生气体之呼吸回复。



第29问 大蛇

2人合力交互攻击

雨纹前进一步用轰雷旋风轮攻击正面的2个清姬。雪乃前进2步用落雷闪攻击，转变左右方向。下回雨纹移动至2敌间用水月突刺，雪乃移动2步用落雷闪，并能发动春雷之舞。



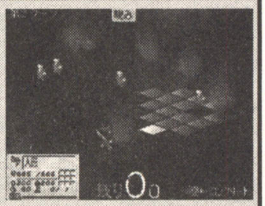


▶首先是依次攻击正面敌人，但无顺序问题。

第30问 新制品入荷

不要作无谓移动

目的是击倒上下2个人魂。可用 KNOCK BACK 开道，将敌人吹飞至右上、左下位置。从开始要考虑向右上方前进，逐渐到达2个人魂之间。用水属性技攻击火属性的敌人。

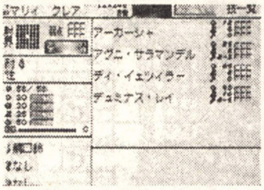




▶随时察看，不要进入人形的攻击范围。

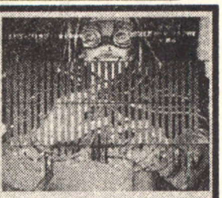
难题持续出现！第31～50问彻底解答

当玩家通过了前面30个考验以后，证明其有一定的SLG水准。那么，接下来面对的就是高级问题的最终考验，不仅条件的苛刻达到了顶峰，对玩家的战术安排也要求更为精确。一切对SLG有自信的玩家都来尝试一下这最终的考验。



▲这里是人物的状态表，在接受高级问题挑战前，必须对包括KNOCK BACK及属性等基础知识进行必要的复习。

CHECK POINT 全部过关或者奖励



当通过全部50个问题以后，在灵研事中“エビロ一俱乐部”，便可进行操作，能用□键调整各角色之间的好感度，同时可用○键来调出每个人物的结局。这样就能简单的达成全体人物的结局汇编。除此之外，似乎还有其它的隐藏要素。

第31问 日常茶饭事

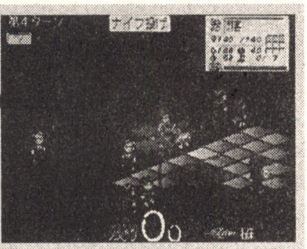
利用状态异常的效果



这个问题只要活用具用魅力和诅咒等状态异常效果的攻击技，便能轻松过关。首先让舞子和里密到敌人攻击范围之外待机，随后利用方阵技及舞子的护士之剑和李里密的魔咒之石来攻击敌人，如上图所示站于这个位置即可。

第32问 暗杀者

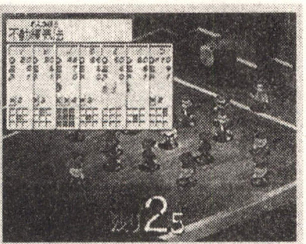
注意伪装的刺客



这里必须注意在地图中央有一名化妆成公司职员的刺客。壬生在第2回合移动到右端少年之上，用空牙击破右上刺客，沿线前进击倒左上刺客。然后接近伪装刺客背后，用水月蹴将之击倒。最后的一名敌人可用风牙来对付。

第33问 复仇

用KNOCK BACK击倒敌人



这是关于KNOCK BACK应用的问题，要将技与KONCK BACK的伤害值都计算于内。首先用鹰翼打击破左右敌人，前进两步用华严踵扫清下方敌人，同样用华严踵攻击上方残余的敌人。但需要注意的是，在这里并不适合用不动练气法提升攻击力。

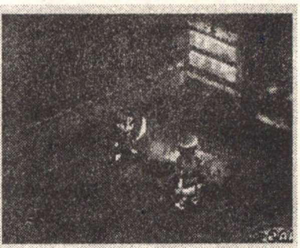
第34问 使命

结合KNOCK BACK和方阵技

在这里要充分利用KNOCK BACK，必须同时打击兵主部和反魂鬼。首先雪乃用水月突刺攻击面前的兵主部，雏乃往右邻移动，方向向下并使用5月雨攻击兵主部。然后依然用雪乃先攻击兵主部，雏乃的5月雨同时击倒兵主部与反魂鬼。剩余的牛鬼用方阵技击破。

第35问 无救的灵魂

使用两种方阵技击倒敌人



最初让村雨移动到右侧人魂的左边，其次用刘的螺旋掌将左侧人魂吹飞至村雨旁边。刘移动至人魂邻格。御门也这样移动，随后依次发动阴阳灵符阵和密占魔法阵，连续两个方阵技的使用，便能过关。画面左方的风狸对过关条件没有影响，可以不加理采。

第36问 绝体绝命

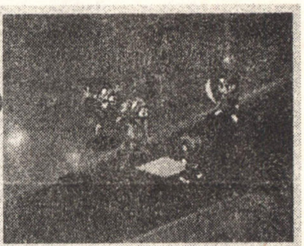
活用指南车



目标的吸血鬼不管何种攻击都无作用。首先用舞园的歌4攻击吸血鬼前的大蝙蝠。舞园与美里站于大蝙蝠横向，雏乃移动至大蝙蝠的正面，方向调整为右向。随后依靠装备上指南车的雏乃发动方阵技，其附属的KNOCK BACK效果可击倒吸血鬼。

第37问 劲

KNOCK BACK应用篇



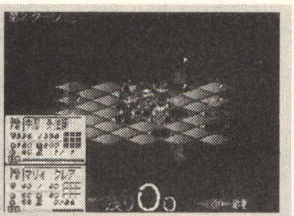
利用刘的掌底·发劲依次攻击3个鬼，其KNOCK BACK效果能将人魂击倒。随后醍醐利用掌底·发劲攻击正面的鬼，将之吹飞，并前进四步。吹飞的鬼由刘负责击破，最后用京一的诸手上段攻击前方的鬼，在依靠刘的攻击将鬼与人魂同进击倒。

第38问 死者之魂

按顺序击倒敌人

第一回合中将面前3敌按中→右→左的顺序攻击。第二回合能将正面的3个敌人击倒，同时因为等级上升而修得QUICK DRAW，前进一步。第3回合用QUICK BRAW击倒附近的敌人，再度等级上升，又修得ONE HALL SHOT。最后一回合先按中→右击倒2名敌人，剩下一个用新修得的ONE HALL SHOT。

第39问 四神



让マリイ发动方阵技

首先用デユミナマレイ(マリイ)→Bull's Eye(アラン)将人魂与外法师吹飞。全员移动至敌人攻击范围边缘,下一回合マリイ行动至下法师背后,并让其它4人靠近,最后由マリイ发动方阵技。

第40问 コスモPINK之大拳





使用道具方法的特征

首先将轻卫队(绿)击倒,用得到的道具将轻卫队(茶→黄→青→赤)依次击倒。再用得到的道具击破蚊鼠男,红井与黑崎移动到上方,红井击倒大蝙蝠,并让黑崎移动。桃香使用太清神丹,并且在使用犀角丸解除麻痹状态后,发动方阵技击倒蝙蝠男爵。

第41问 生死之间



躲避敌人的攻击而前进

敌人虽然不会移动,但直线上的攻击范围无限。第一回合在画面下两步,后一步的位置待机,随后避开敌人攻击范围慢慢前进。在靠近暗之珠时用歌3击破敌人,下一回合再用歌3攻击暗之珠。

第42问 名声

京一与醍醐交互攻击

京一前进一步,醍醐用ミドルキック攻击邻近敌人,随后往下一步左一步移动。京一用诸手上段攻击前方敌人,剩余的一行敌人用醍醐的掌底・发劲解决。

第43问 策略

利用我方的属性与地形

由装备八尺之镜的芙蓉进人敌人攻击范围,将它们攻击返回。将下方三个敌人从溶岩中引出,御门前进3步击倒敌人。注意不能进入溶岩。

第44问 技



用方阵技击倒人魂

在壬生正面的马伴用两回风牙和一回空牙击倒。紫暮前进两步用掌底・发劲击倒两个马伴。此时ドッベルグンガー向画面右方移动两步,也用掌底・发劲击倒两个亡鬼。防御力较高的人魂靠壬生移动至背后发动方阵技击倒。

第45问 三色之翼

注意敌我方的属性

针对敌人的属性,美里由画面中央、アラン由右侧向深部移动,マリイ在美里左侧待机。アラン用FREEZE SHOT击破炎龙,マリイ用デユミナマレイ击倒冰龙。将剩下的黑龙引来,用美里的ジハード击倒。

第46问 新的力量

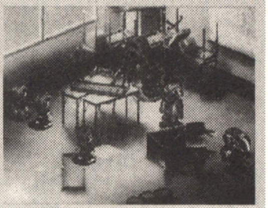


让美里等级上升

醍醐使用ミドルキック攻击中忍(青),吹飞时让小莳受伤。用美里的痊愈之光使小莳回复并等级上升。醍醐向上移动一步,京一用诸手上段将中忍(茶)吹飞。美里在中忍(黄)正面发动方阵技,最后用ジハード全灭敌人。

第47问 剑所结合的力量

不顾受伤而一气前进



京一向上方5步左方2步移动,刘往上方4步左方1步移动,不顾敌人攻击而直线前进。雾岛在京一左侧待机。用京一的剑掌・鬼劲击破吸血鬼及鬼女,刘用肋阴当身攻击鬼。随后3人移动至蚊的旁边,连续发动阿修罗活杀阵和真・阿修罗活杀阵。

第48问 命运的清算

注意敌人攻击范围

京一用诸手上段攻击左方黑龙,壬生前进两步左向,用龙落踵攻击黑龙,剩下3体由如月和村雨击倒。4人在中央兵主部攻击范围边缘待机,下一回合将之击破,随后和第二回合一样待机。左右的兵主部用如月的两回水裂斩、村雨的猪鹿蝶・紫雷击破。不用理睬蚊,依靠方阵技及壬生击倒麒麟。

第49问 决战!恶之秘密组织!

使用3种类的ビッグバン・アタック

红井往下方2步左方1步移动,桃香往下1步移动,黑崎在红井左侧待机。将アラン配置在毒蛙将军背后,发动メキシカン・ビックバンアタック。红井前进一步,其它三人向左两步。由增援的刘发动ビックバンアタック击倒地狱元帅。然后,依靠ビックバンアタック・インターナショナル击倒死体博士。

第50问 友情

控制己方行动

首先小莳用立ち引き、雪乃用2段雉分别将右侧的风狸和雷兽击破,并向深部移动。雏乃是用两回2本射击倒左侧吸血鬼,并向下移动。依靠2本射和小莳的弓返击倒雏乃正面3敌。雪乃击倒正面敌人,移动至雏乃左边,并由雏乃用道具回复体力。剩下的雷兽、风狸和袭く者分别由雪乃、小莳及方阵击破。

进行外传的条件

- ■外传三话“真心”:コスモ 3 人、村雨、御门、芙蓉成为仲间;有第 19 话的过关记录。
- ■外传四话“雨月”:雨纹、如月、アラン、雪乃、雏乃、マリィ成为仲间;有第 11 话的过关记录。
- ■外传五话“月下之花”:高见泽、藤笑、壬生、比良坂成为仲间;有第 18 话的过关记录。
- ■外传六话“厄日”:紫暮、アラン、コスモ 3 人、雾岛、舞园、刘成为仲间;有第 17 话的过关记录。
- ■外传七话“痕”:发生マリア与クリス及约会事件;有第 23 话的过关记录。

满足条件的手续

让コスモレンジャー为仲间●15 话:在花园神社,小莳的提问中选择:先人进求。”在花园神社京一的提问中选择:“归子”。花园社社京一的提问中选:シヨーも见に行く”。花园神社小莳的提问中选择:“ヒーローに会いに行く”。

让村雨成为仲间●19 话:在歌舞伎町对村雨的“间违い收工存?”回答“冷”。在歌舞伎町对村雨的“ここはしとつこの俺も信じちやくれねェか?”回答“喜”。在歌舞伎町小莳的“ねッホントはそぜおもうだろ?”回答:“怒”。在日比谷公园对京一的“あいつがお贵族样だなんて、笑っちまうよなア?”回答:“恼”。在日比谷公园对村雨的“纳得してもらえるか?”回答:“冷”。在日比谷公园对村雨的“どうした?あんたもビビってんのかい?”答“怒”。在浜离宫庭园对村雨的“本当た……すみません”答“喜”。在浜离宫庭园池畔对秋月的提问选择“话と闻く”。秋月的“ゆかっていただけますか?”答“支”。对出现于浜离宫庭园池畔的伊周的“后悔はさせないゆよォ”答“无”。在富冈八幡宫对伊击的“参拜客さ卷きんでもぃいかしら?”回答“无”。在富冈八幡宫对村雨的“俺も混ぜてく水よ”回答“喜”。在龙山邸前对村雨的“もしも何かあ,たら,すぐに俺も呼べよ”选择“友”。

让御门和芙蓉成为仲间●19 话:浜离宫庭园池畔对御门对“よろしく,お见知りおきな。”回答“同”。浜离宫庭园池畔对御门的“本当に…すみません”。回答“喜”。浜离宫庭园池畔对秋月的问题选择:话さ闻く”。浜离宫庭园池畔对秋月的感情输入中一切为“友”。浜离宫庭园池畔对对御门的“到底おもえませんよ,そうでしよう?”回答“同”。对浜离宫庭园池畔的御门的“こういつた话しに兴味はおありですか?”回答“同”。对浜离宫庭园池畔的葵的“何かできることはないのかしら…”回答“冷”。对浜离宫庭园池畔伊周的“后悔はさせないゆよォ”回答“无”。对富冈八幡宫的伊击的“参拜客さ卷き入んでもぃいかしら?回答“无”。对日比谷公园的芙蓉的“以后,お见知りおきさ”回答“悲”。对浜离宫公园出口的芙蓉的“よろしいですね?”回答“同”。

让雨纹成为仲间●4 话:在代代木公园对雨纹的“あこたはどうなんだ?”回答“友”。在代代木公园对雨纹的“协力してくてこさか?”回答“喜”。在代代木公园对雨纹的“气さき缔めていけよッ”回答“友”。在涉谷区里路地对葵的“なかなかできるこさじゃない水”回答“爱”。在代代木公园对雨纹的“高いトコは大丈夫か?”回答“友”在代代木公园对唐栖的“そうは恩ないかい”回答“怒”。在代代木公园对雨纹的“そうだけだろう?”回答“友”。

让如月成为仲间●4 话:在芝ブール入口对如月的“君たちもそうおもうかい?”回答“友”。在青山灵园对如月的“忠告さ无视するつもりなのか?”回答“友”。在青山灵园对如月的“君たちのためでもある”回答“恼”。在青山灵园地下神殿对如月的“怪我はないか?”回答“友”。在青山灵园对如月的“地下さ护る手云いさささせてく水ない”回答“喜”。

让雪乃成为仲间●8 话:对雪乃的“妹が迷惑かけてすまながた”回答“友”。

●10 话:在ゆきみケ高原校正门对京一的提问选择“まだ、ここにいる。”在ゆきみケ高原校正门对雪乃的“小莳の知り合いか?”回答“友”。在ゆきみケ高原校正门对雪乃的“よろしくなッ”回答“友”。在ゆきみケ高原校正门对雪乃的“むさくるしい野郎共さ家にあげるなんて、ごめんたね”。回答“友”。

让雏乃成为仲间●8 话:在芝プール对醍醐的提问选对“行かない”。在芝プール对雏乃的“女性さ见かけてはいウっしゃぃませんが?”回答“喜”。●10 话:在ゆきみケ高原校正门对雏乃的“よろしくお原页い致します”选择“喜”。

让マリィ成为仲间●12 话:在ローゼンクロイツ学院内对マリィ的“アオイフ知ッテイルノ?”回答“友”。在学院内地下研究所对マリイ的“コリイト、メフィストミタイニ?”回答“友”。

让高见泽成为仲间●5 话:在樱ケ丘病院对高见泽的“その子あなたの彼女オ?”回答“友”。在樱ケ丘病院对高见泽的“いいでしよオ?”回答“喜”。在樱ケ丘病院对高见泽的的“女の子の友达が多いのね”回答“喜”。在樱ケ丘病院对高见泽的的“恐いことなんがないもーん”回答“友”。在樱ケ丘病院对高见泽的“ヘンじせないよねッ?”回答“喜”。在中央公园对“いいでしよ?”选择“喜”。

让藤笑成为仲间●5 话:在在央公园对“当たっているでしよう?”回答“怒”。在梦の沙漠寻嵯峨野的“天事に归してあげるけど?”回答“怒”。在梦の沙漠藤笑的“そうじやないかッ”回答“怒”。

让壬生成为仲间●18 话:葛饰区地下铁站内对藤笑的“あいっと战水ないで”回答“怒”。葛饰区地下铁站内对壬生的“本当にそうおもっているのか”回答“怒”。葛饰区地下铁站内对壬生的“许すことができるのか?”回答“恼”。葛饰区地下铁站内对壬生的“君たちはいってく水”回答“怒”。葛饰区地下铁站内对壬生的“怪我はないか?”回答“怒”。葛饰区地下铁站内对壬生的“君は仆さ愚かだとおもうかい”回答“悲”。

让比良坂成为仲间●4 话:涉谷站前对比良坂的“お怪我はないですか?”回答“爱”。在涉谷站前选择“名前さ教える”。●7 话:真神学园正门前对比良坂的“ありがとう”回答“爱”。品川公园对比良坂的“デートしてく水ませんか”回答“爱”。在品川公园对比良坂的“奇迹って信じますか?”回答“爱”。品川公园约会终了后,选择“比良坂の后さ追いかける。”在地下生物研究所对死蜡的“お气に召してく水たかい?”回答“悲”。在地下生物研究所对死蜡的问题选择“ブウードウーについて知ウない”。在地下生物研究所对死蜡的“よろしく”回答“恼”。在地下生物研究所对死蜡的“いい话しだろ?”回答“悲”。在地下生物研究所对死蜡的问题选择“死蜡に协力しない。”在地下生物研究所对死蜡的“その罪さ购うことができるのかい?”回答“同”。在地下生物研究所对死蜡的“素晴クじとは恩わないか?”回答“悲”。在地下生物研究所对死蜡的“そわたけさ见るために”。回答“怒”。在地下生物研究所对比良坂的“あなたに会えてよかった”回答“爱”。在地下生物研究所对比良坂的提问选择“约束する”。●21 话:恶梦的途中受到腐童攻击后,选择“比良坂さ护る”。

让紫暮成为仲间●4 话:在铠扇寺高校正门选择“小莳と葵”。在空手部道场对紫暮的“空手部の主将さしている”回答“友”。在空手部道场对紫暮的“俺のいうことが信用できるか?”回答“恼”。在空手部道场对紫暮的“あんたの技も凄かつたぜ……”回答“友”。在空手部道场对紫暮的“闻きたいことがあるんだが构わんか?”回答“友”。

让アラン成为仲间●4 话:在拉面屋前知道アラン的名字。在拉面屋前对アラン的“葵さボクにくださーいツ”回答“怒”。在拉面屋前对アラン的“一绪に连水ていってくださーいネ”回答“友”。在江户川区条崎站前对アラン的“大切な人が伤っけろ水たウ怒るネ?”回答“友”。在江户川大桥选择“アランさ助ける”。在江户川大桥对アラン的“ありがーと”回答“友”。在江户川大桥对アラン的“Yes, いってく水マースか”回答“同”。

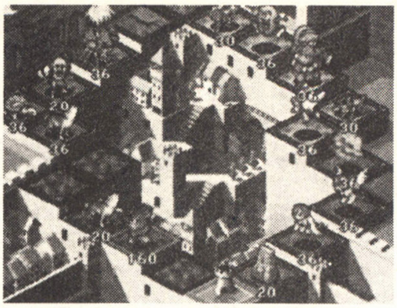
让雾岛成为仲间●16 话:在新宿区路地里对雾岛的“さやかちゃんのファンなんですか?”回答“友”。在拉面屋的归途对雾岛的“蓬莱寺さんさ尊敬しちゃいけないなんてこと,ありませんよね?”回答“友”。在新宿站前对雾岛的“御自分の街、好きですか?”选择“友”。

让舞园成为仲间●16 话:在新宿区路地里对舞园的“ご一绪してもかまいませんか?”回答“友”。在拉面店对京一的“普通感动するよなッ”回答“恼”。在拉面店归途对舞园的“みなさんに迷惑さかけてしまって”回答“悲”。在新宿站前对舞园的“私,变でしようか?”回答“爱”。在新宿站前对舞园的“また游びに来ても构いませんか?”回答“友”。在凤铭高校校内对小莳的提问选择“声さかけない”。

让刘成为仲间●17 话:在樱ケ丘病院对刘的“よろしゅう赖むてッ”回答“喜”。在樱ケ丘病院对刘的“あんたのことも,わいに教えてく水へんか?回答“友”。在新宿站前对刘的“お原页いしますツ”回答“爱”、“喜”、“友”、“同”中的任意一个。在新宿某所对雾岛的“刘さんも一绪でいいですよねッ?”回答“友”。在池袋サンシヤイン大道对刘的“なんや无性に寂しい气分にな,たりせぇへんか?”回答“友”。

要让マリア和圣诞事件成功●3 话:对杏子的“ミサちゅんも呼んでいいでしよ?”提问可选择“恼”、“冷”、“怒”、“悲”、“无”,在职员室见到大神。マリア在剑鬼捉住时选择“怒”。●7 话:在职员室对マリア的“力の源は何だと思う?”回答“爱”。●8 话:在芝プール见到マリア并交谈时选择“爱”。去屋上的途中,在台阶上对マリア的“早くお逃げなさい?”回答“爱”。●17 话:被マリア用广播叫到职员室时选择“ひとりで行く”。●17 话:在职员室与マリア问答时选择“今までのことさ正直に话す”。

Culdcept
卡片召唤师

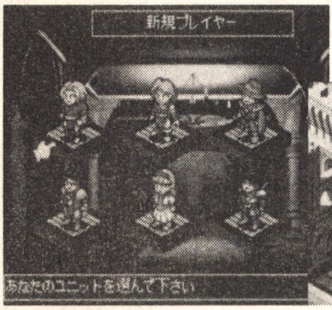


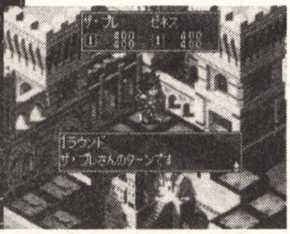
机种:PS	厂商:大宫 SOFT
类型:卡片类	媒体:CD－ROM

人物的制作方法和故事模式的介绍

从 8 个类型中选择主人公

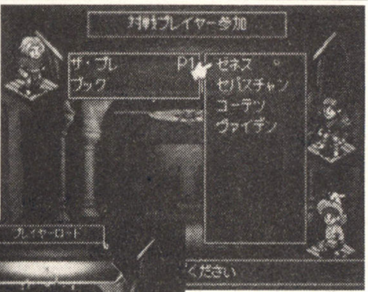
在游戏中有 8 位能力不同的主人公。它们其中有女性、男性、勇者、魔法使等几种人物……玩家可根据自己的喜好来选择不同的人物类型进行游戏。在本作的故事中还加入了很多的感情色彩。

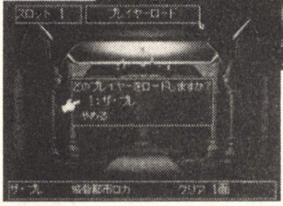




在对战模式中培养人物

故事模式中使用的人物可使用对战模式中造出的人物。此时的 Book（游戏中使用的卡片的牌）是在对战模式下使用的东西。对战模式下使用的 Book 还可在故事模式中应用。



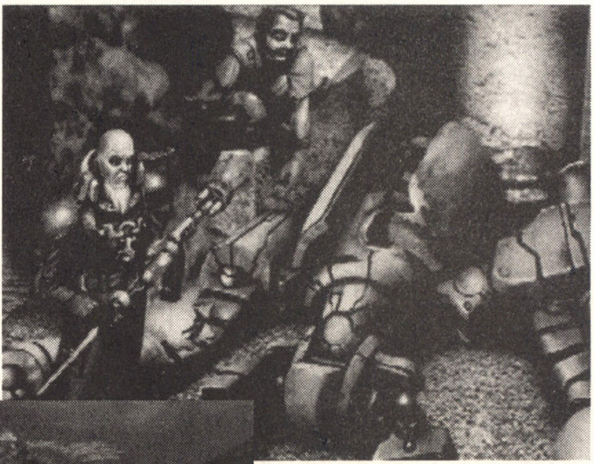


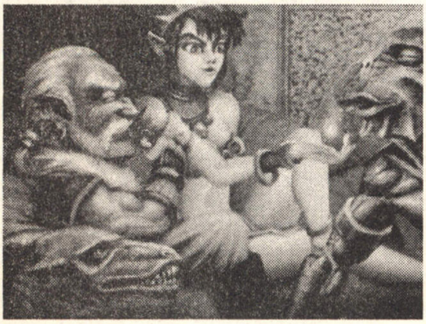
在一人对战时，可以选用与 CPU 为对手进行对战，其战斗方法与故事模式的对战基本相同。

Culdcept 的故事

有一个传说，时间女神卡尔特拉用其巨大的力量创造了世界。

这个世界按照时间女神卡尔特拉写下的宇宙原理“Culdcept”运行着。这个世界上的人都生活在和平之中，但因为抑制和中立的神相继反叛，使世界变成一片混乱。所以时间女神卡尔特拉把其力量石化为碎卡片状播在地面上，以使热爱和平的人们能获得力量来对抗邪恶的势力，使世界重见光明。在这个世界中使用发掘出的石化 Culdcept 被称为 CEPTER 的人，成为人们尊敬和畏惧的对象，不久世界引起了 CEPTER 之间的战斗。









背负世界的命运，年轻人去大陆旅行了……

本作曾经推出过 SS 版，此次的 PS 移值版经过了调整与改良，游戏性更加突出了。

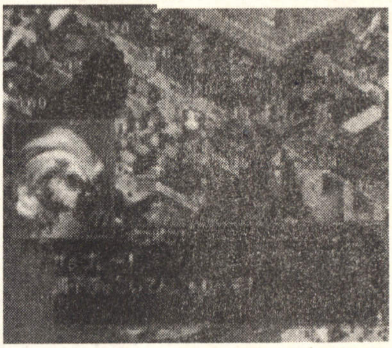
游戏的玩法基本没有改变，战领土地是关键所在。此外，增加魔法能力、提高土地等级以及与对手进行交战，丰富的设计使得游戏的每一步都带有竞争性和成就感。下面，我们对本作的几个基本要点做简单介绍，详尽的分析大家可以参看后面的攻略。

要点 1：首先要注意提高能力。玩者召唤与所在土地属性相同的召唤兽，这样战斗中就可以提高攻击力或 HP 等。

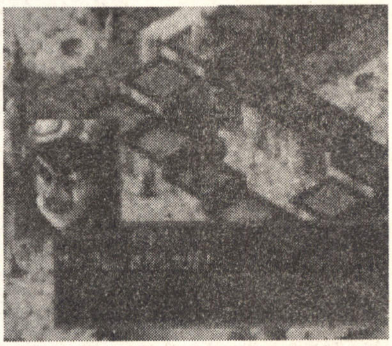
要点 2：战斗时要选择与土地属性相同的卡片，同时要正确判断对手卡片的能力，如不能置对方于死地，己方便会被判定失败。

要点 3：编辑和连锁，这是本作的最重要系统，只要掌握了其精髓所在，那么，胜利就必定会属于你了。





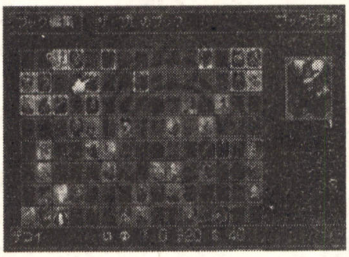




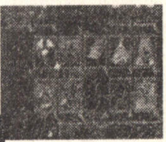
Culdcept extract pension 中的新卡片・变更卡片

在“Culdcept extract pension”这个游戏中，有许多卡片是在“SARTUN”版中没有的，而有些相同的卡片在两版中能力也是不一样的。

这款游戏的魅力即在于对战也在于选择。卡片种类达到 300 多种，收集将是最大的要点。本游戏操作简单，过程也不复杂，初玩者也可一试。



游戏中卡片的图形设置得相当精美，给人一种亲切感，而在游戏中收集卡片也是一种乐趣。





如果在游戏中得到了比较少见的卡片也可以与朋友互相交换。

レイス

●生物
●不死
●无色



无属性生物是不用在土地上做什么事就可配置的方便的生物。レイス具有使人类型和兽类型的生物以 60% 机率的躲避即死的特殊能力。但若被即死后，レイス本身也将被破坏。

ピラーフレイム

●生物 ●不死 ●火 ●防御型



是火属性防御生物代表之一。它比土星版的 HP 下降了 10 点，但攻击力却变为 30 点，在属性方面明显属于攻击性的卡片。如使用工具可呼出“炎之柱”，来阻挡敌人的攻击。

D・ドア

●SPELL
●以セプター的对象
●销费 40

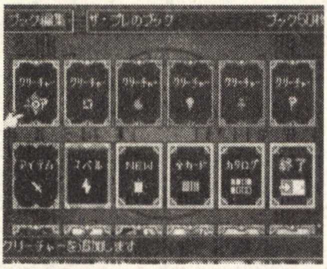


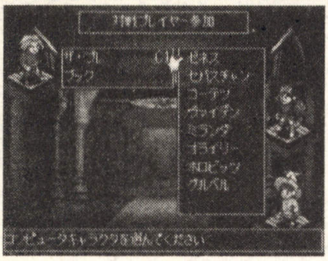
这枚卡片在土星版中只是作为对战的对手出现，而在这个 PS 版中也可作为自己的攻击卡片。它的能力大都是以从陷阱或孤岛上逃走时的消极战法为主，但是很有效，它属于逃离战的典型卡片。

对战获胜的必要方法

首先充实卡片

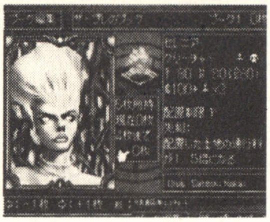
在游戏开始时，首先是按照游戏的规则进行设定，就可以开始游戏了，但是游戏初期玩者的手头上没有太多卡片，所以要尽可能地去收集一些可能用到的卡片。这里最好先在对战模式中收集一定程度的卡片。对手是CPU也不要紧，从1周的短ロカ或カリン等地图上挣到报酬的卡片。收集卡片后应编集更强的Book。





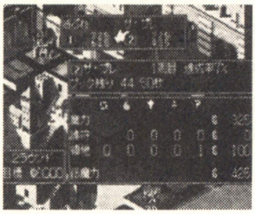
哪种Book更强!?

要一下子决定这个很困难的，Book中大多成分会表现出セプター的个性。但也有一些固定的规律，只要掌握了这些规律，其后就要看セプター的判断和计算能力了。几乎所有的Book中都有“魔力计算”。无论多强的卡片，只要不能使用就如同一些垃圾已矣。



不打赢不了的战争

游戏中重要的是：预测出是否有胜利的可能性。所以要牢牢掌握在Culdcept中出现的卡片的效果，花销以及生物的HP等等，重要的是在侵略或防御中不无意义地使用魔力，要运用冷静的判断力和计算力。



制作具有高适应性的Book

最理想的是可适应任何地图，任何状态的高适应性Book，各卡片种类应按何种比例收集呢？应加入多少张的卡片呢？这在Book收集中是十分重要的。



生物卡
注意援护能力

可作为援助道具使用的援护生物是很强的。一旦有了就一定要收好，生物卡最好各属性都放5－8张，应让Book的5分之3是生物。

道具卡片
具有复合效果的卡片

不仅仅是提升生物的能力，还可通过复合得到具有特殊效果的道具。例如：“先制”或“强打”是很理想的。另外放入可破坏他人道具的道具后，会有想不到的效果。

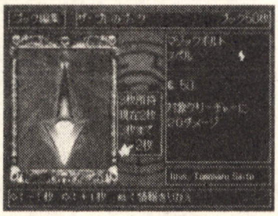
特别卡
别忘了投入攻击魔法

特别卡有许多辅助效果。因为不用与骰子有太大关系，如果有了魔力补充或战斗之外的伤害咒文就一定要加入进去。特别是攻击魔法，它可收拾不易打倒的生物。

游戏中Book的编辑方法

取消卡片编集Book

进入Book编辑画面后，在画面下stroll。这样的话会表示出，现在使用的Book中的内容，可任意选择。方向键按向左并按○键的话，就可简单的ClearBook。对Book进行reset。



通过方向键的输入可以把卡片从Book中删除，或者重新编辑Book。

接下来是各属性生物的选择。在确认属性和张数的同时进行编辑，在保持Book的平衡的基础上进行操作。利用reset反复调整Book，也有利于掌握自己的Book。



进入MAP后再编辑Book

在故事模式的攻略中，这个方法虽麻烦却有效，先进入目标Map与CPU稍战斗一下。这样地图的特征，CPU的Book的内容，玩时的倾向都应可以看清一些。掌握到一定程度后，laod在reset之前的存储内容。在进入目标地图之前在Book编辑模式下，由以前的数据作成有对策的Book。不进行调整是很难获胜的，用这种方法更快且更有效，请大家试试。



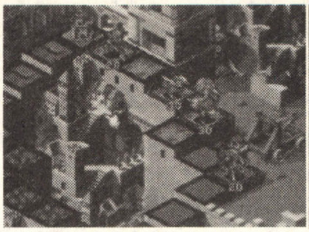
这里可存储记录或侦察敌情，针对游戏的各种情况，把握Book的内容。



冷静的进行卡片实战

初期要专心于领地的收集

初期时的CPU对手也不制造据点，所以可轻松地展开自己的领地。如果没有对应阻止时的属性的生物，也可预先召唤别的属性的生物。之后用领地指令交换适合属性的生物就可以了，没有停止扩大领地的必要。如果被阻止于他人的领地，初期也许会有大数额的通行费。要尽快回城，增加手头的魔力。



▲首先得到领地，然后对 Book 进行必要的调整。



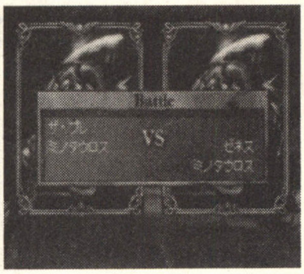
▲针对生物的属性使其对领地防御起到作用，还要活用领地的指令。

慎重侵略

如果进入他人领地，不想交纳通行费就要进行战斗了，如果战斗失败就会造成很大的损失，所以一定要慎重。如果手札中表示出的对战相性的箭头向上，就是可以获胜的战斗，但如不知道对手CPU使用什么方法时最好还是躲开吧。知道之前表示出的CPU的手札内容，可以在一定程度上预测对手的战法。



▲没有必要记住手中所有的东西，但如果能够了解对手具有的道具是最好的。



▲在战斗中如果你了解敌人所持有的物品，可以使战斗变得更轻松。

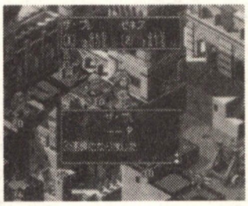
土地的连锁和支援效果的设置

作成土地的连锁会大幅提高总魔力，所以一定要记住组合方法。在各地图区域内的同属性土地成为领地就算是连锁了。连锁会提升同属性领地的价值，通行费也同时上升。这是各区域内的目标，制作成连锁后回到城中，可得到的每周补贴也增加。

收集同区域内的同属性土地

土地的连锁

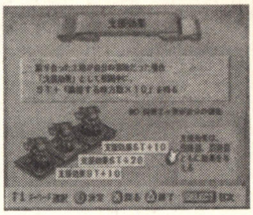
让同区域内的同属性土地（大多相邻）成为领地，就可形成连锁。虽然骰子操作系的特别卡也很简单，但有时会被CPU对手利用。



与自军邻接后会提升攻击力

支援效果

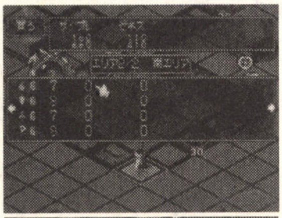
支援效果是侵略或防御战斗时发挥的效果。发生战斗的土地如与自己的领地邻接，就会增加自军生物的攻击力。要好好利用。

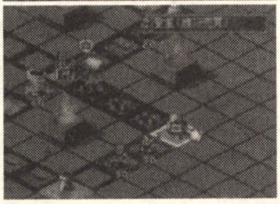


护符的建议……让购物来组成财产！？

护符

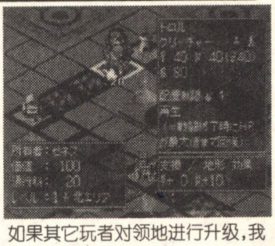
在故事模式的初期并不出现，但从中期往后，在各为“圣堂”的特殊地形上可以购入。这是一种股票般的东西，可以按各地区的各土地属性进行购买。土地的价格上升了，护符的价值也上升了，不费劲就可提升综合魔力，如果手头的魔力变少了，还可在圣堂卖掉护符。如果护符的价值在上升，你可得到上升了的价值部分。舞台初期手中魔力少，买了护符会导致魔力不足，等到了后半的战斗中有了富余再买吧。



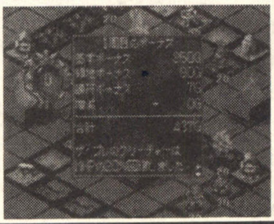


在他们的领地存储

护符与自己的领地没有关系，什么属性的东西都可以买。在舞台后半部分买下可能会上涨价格的土地的护符，可存储大量的差价。CPU按类型也有希望收为领地的土地，预测后买下来放着也很好。但是这应在手中魔力有了富余之后，用情报指令“地图”看整个MAP后，可以了解会上升价格的土地。利用他人的领地，建立自己的财富也是护符必用的方法之一。



如果其它玩者对领地进行升级，我方也可通过护符增加魔力。



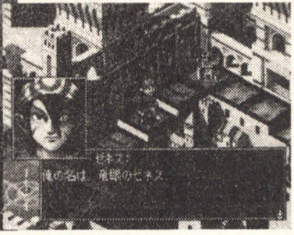
向东行会出现强力的セプター

故事模式的舞台共有10处。西侧的地图比较简单，所以有了岔道后先应进入西侧的地图。过关的地图还可以再战。每个地图都有得到报酬和卡片种类的偏向，当有卡片不足时应反复战斗加以充实。



共有10个舞台等待着

玩者要在广阔的大陆上进行旅行寻找需要的东西。





任何时候皆可对战

有白色标志的是已经过关了的地方。仍可进入进行战斗。

在バブラシュカ大陆出现的邪恶セプター

敌セプター也成长

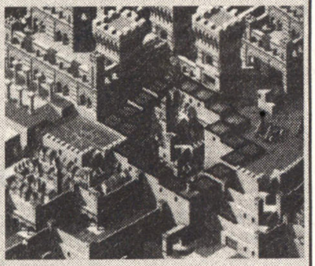
不断进攻的敌セプター，随着主人公的成长也在成长着。特别容易认识到这一点的是到后来，对手ゼネス的Book的内容。最初只有偏向属性的生物的ゼネス，到了后来却具有了保持了平衡的Book。虽仍向以前一样进行攻击，但却多了许多稀有的卡片，是很难对付的家伙。要对抗他只能让玩者的Book也成长。

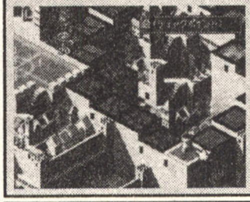




城砦都市ロカ 不让ゼネス先行就可获胜

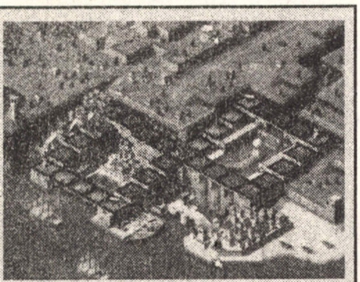
虽是最初的舞台，但让ゼネス先行就很难回复了。尽可能在对战模式下收集卡片，用调整过的Book进行战斗，收集了一定程度的领地后，就可随心所欲了。



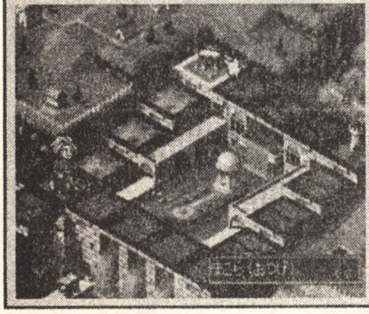


- 砦(CHECKPOINT)——4
- 特殊地形——无
- 第1位报酬

贸易都市スネフ 不断追击セバスチャン



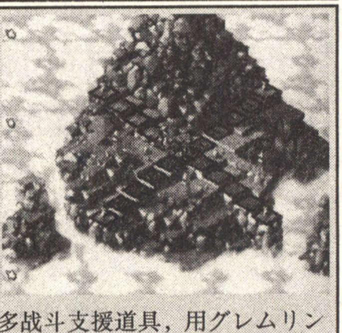
セバスチャン是不常常侵略的，但会来判断一下切实的状况。セバスチャン的Book中有许多对水属性和绿属性生物有效的卡片。



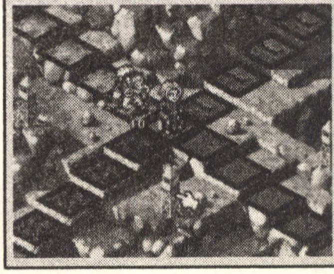
- 砦(CHECKPOINT)——2
- 祠——2
- 第1位报酬——10枚

◀此处的セバスチャン的Book中由许多水、绿生物。

幽玄山脉カリン 注意特殊形式的地图



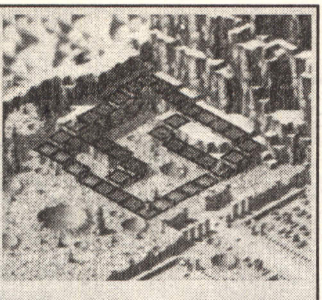
做为十字型的特殊地形，十字的前方是不同的砦。到中央的城去多少也只是往返一下。コーテツ会使用许多战斗支援道具，用グレムリン很有效。



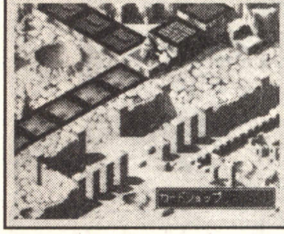
- 砦(CHECKPOINT)——4
- 特殊地形——无
- 第1位报酬——10枚

◀虽是较小的地图，但要转一圈也要费很多时间。

死之沙漠ゴザ
注意变强的ゼネス



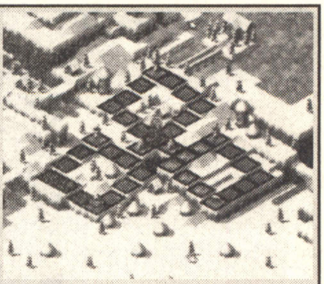
除ヴァイデン外，强化了的ゼネス也加入了，形成了 3 人战斗。Card shop 虽也出现，但不必强行购买。因为有一圈之长，注意途中不要半途而废。



- 砦(CHECKPOINT)——1
- 卡片商店——2
- 第 1 位报酬——10 枚

◀首次出现无属性的土地，两个卡片商店卖的东西也不一样。

极寒之村ゲルダー
制霸 1 个地区



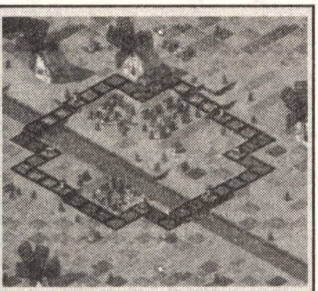
分为 3 块的地区中都有砦，所以相当费时间，因为占领任意一个地区即可，只要占领自己的领地就可取胜。



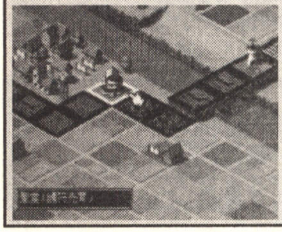
- 砦(CHECKPOINT)——3
- 祠——2
- 圣堂——1
- 第 1 位报酬——12 枚

◀这里会出现水属性的对手，应多使用对水属性有效的卡片。

丰收之地タリオ
不要半途而废



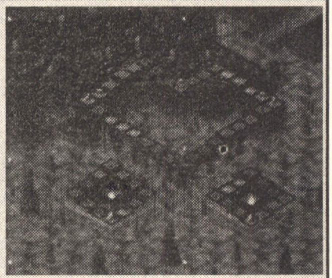
一圈相当长的地图。途中常常有用尽魔力的危险。这时バーミッヨン卡和リコール卡很有效。要充分利用无属性土地的地形变化进行连锁。



- 砦(CHECKPOINT)——4
- 祠——2
- 圣堂——1
- 第 1 位报酬——10 枚

◀如果绿色土地有价格上升的倾向，就先买好护符。

灼热地狱ギルマン
采取孤岛对策

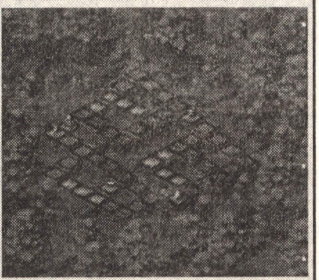


地图上分散着一个个转送圈，正如孤岛一般难以脱离。应先把ウープ或リコール等方法放入在 Book 中。

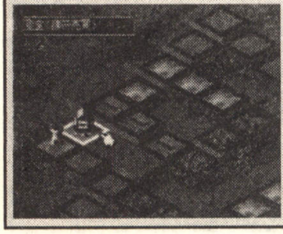


- 砦(CHECKPOINT)——2
- 祠——2
- 卡片商店——2
- 圣堂——1
- 转送圈——8
- 第 1 位报酬——15 枚

不归之森ビステイーム
占领场地

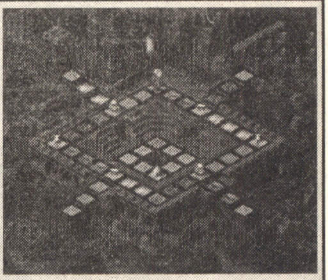


因为路的分岔很多，占领不同的场地，回城的距离也不同。因为可躲开敌人的高级别土地，可以专心提升自己的领地。

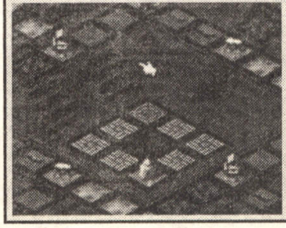


- 砦(CHECKPOINT)——2
- 祠——?
- 卡片商店——?
- 圣堂——1
- 转送圈——9
- 第 1 位报酬——15 枚

废墟都市ナバト
利用周围的
便宜土地



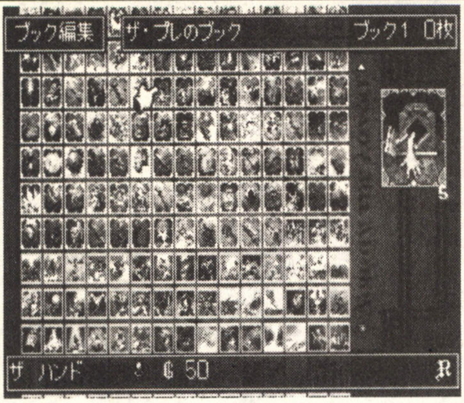
外围分散的分散土地，与别的土地不同，价格十分便宜。因为升级也很便宜，只要充分组成连锁，十分利于增强魔力。



- 砦(CHECKPOINT)——2
- 祠——2
- 卡片商店——1
- 圣堂——2
- 转送圈——2
- 第 1 位报酬——15 枚

目标最强的 Book—应注意的卡片

玩故事模式时，许多人受了 CPU 使用的卡片的苦。如果自己的 Book 还未调整过，就重调一下吧。这里的目标是对战中可使用的最强的 Book，对不同种类的卡片加以解说。作成 Book 需要的是生物、道具、拼写的平衡。在 50 张的限制中，应放入必要时必须的卡片。

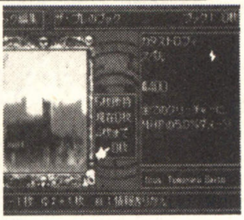


▲调整 Book 时必需使卡片的种类数目保持平衡，以使卡片性能发挥到最大。

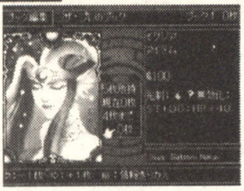
生 物



咒 语



道具



▶虽然有时有些东西非常重要，但是应从是否可以发挥其真正的价值来考虑，还要注意一下在属性方面的平衡。

生物卡—用召唤速度得到？用能力得到？

确保领地、侵略、保持……Culdcept 中生物卡是胜利不可缺少的，而用法也有不利和有利的转变。各种族、属性、类型的生物的能力不同，所以要适材适当的放入 Book 中。攻击力和体力优秀，或会即死，强打、援护等特殊能力的生物应首先放入 Book 中。但优秀的生物，召唤时要花钱，而且几乎全要特定属性的领地。游戏初期则应多放入花钱少召唤数目多的，通常性的生物。

速度种


▲这种召唤便宜风险又小的生物一定要放到 Book 中。

能力种


▲确保领地后用具有特殊能力的生物加强防守，这是常用的方式之一。

笔者推荐的 Book 内容

生物系

サムライ	1 枚	G・アメーバ	1 枚	タイガービートル	1 枚
ニンジャ	2 枚	S・ジャイアント	1 枚	ドウーフ	1 枚
ファイター	1 枚	ディープスポーン	1 枚	グリフォン	1 枚
ヴァルキリー	1 枚	ライオンメイン	1 枚	グレムリン	2 枚
ケットシー	1 枚	リザードマン	2 枚	サーベルクロー	1 枚
ゴーレム	1 枚	ウーズ	1 枚	ナイト	1 枚
ソン＝ギヨウジャ	1 枚	ウッドフォーク	1 枚	ナイトメア	1 枚
フェニックス	1 枚	カーバンクル	1 枚	ハーピー	1 枚
ミノタウロス	2 枚	グリーンモールド	1 枚		
シーモンク	1 枚	サンドマン	1 枚		

道具

カタパルト	1 枚	バトルアックス	1 枚	プレイートメイル	1 枚
グラムリンアムル	1 枚	ファイアーボルト	1 枚	モーニングスター	1 枚
スリング	1 枚	ブーメラン	1 枚		
チェインメイル	1 枚	フリーズ	1 枚		

咒语

イビルブラスト	1 枚	マツジクボルト	2 枚	ライフフォース	1 枚
シャツター	2 枚	マナ	2 枚		

在游戏中组织 Book 时总是觉得手头上的东西不够，表面上是游戏次数不足，但这是卡片不足的直接反应的结果。

无属性生物

无属性生物在任何土地上都不会有地形效果和 HP 的补贴，反之，放在任何土地上都可随意使用。而且许多生物还具有特殊能力，可以说是主用使用的卡片了。另外做为援助生物用的道具来使用，也不会有浪费的感觉，有了ボージェス就更强大了。


◀把无属性的生物用于救援，即使失败了也不会心疼。


▶投入这种卡片后，可以形成无属性生物的 Book。

最好的 5 种无属性生物	
ホーンカメレオン	无论配置在哪种属性的土地上都可得到地形效果，且 HP 为 30，不会被一击致命。
ファイター	虽没有特殊能力，但花费便宜且 HP · ST 皆为 40，可作为援护道具。
ニンジャ	具有"先制"这一珍贵特殊能力的生物，进攻或防守皆可发挥作用，但花费较高。
デコイ	战斗时可反弹回所有的攻击，如进攻高级别的土地可发挥出极大的效果。
ボージエス	配置在领地上，可在战斗中增加无属性生物的 HP20，但对对手同样有效。

火属性生物

攻击力极高的生物具有的属性，召唤时则需要领地等，不是可随意对待的东西。如由单体火属性组成Book，可用于支援无属性生物。初期不注意收集，后半部被会很难对付高能力的生物。应以花销少的生物为主体，高花销的为辅。



▲这种形式在游戏初期是不适合的，必需要考虑花销方面。



▲后半期应发挥火属性生物的能力，应使用花销高的生物。

最好的5种火属性生物	
ミノタウロス	虽无特殊能力，但也没有什么风险，适合游戏初期扩大自己的领地。
ガスクラウド	只受到1/2攻击，所以不易被直接打倒，十分适合用于领地的防卫。
ケットシー	不受攻击咒语的攻击，可使ST在40以上的对手攻击无效，花费也比较低。
ヘルハウンド	水属性生物只受到1/2的伤害，而且ST为50。特征是容易召唤。
ドラゴンフライ	具有先制能力的人物，可在游戏初期用于得到领地。

风属性生物

风属性生物中常有"先制"能力的卡片。但是因为HP设定的较低，所以必须讲究防御的策略。因为全部的召唤花销很低，可以任意使用。与道具的相性好，如以风属性为中心则需多放入增强攻击力的道具，但对于攻击，Spell没什么办法，会很轻松。



▲先制能力无论对防手还是侵略都有效，还可弥补HP。

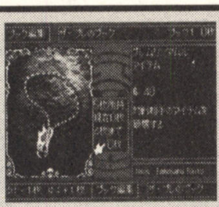


▲这是对手的攻击魔法，应选择可与之对抗的卡片。

最好的5种风属性生物	
ベガサズ	不受咒语攻击，还可使STROLL攻击无效。还具有先制能力。
ハーピー	便宜，HP为30，可随便使用的生物。具有先制能力，可用于防守。
ナイトメア	无论何种地形效果皆可进行攻击。在游戏后期是逆转形势的好机会。
グレムリン	战斗时可破坏对手使用的道具。攻击力虽小，但可作为增加攻击力的道具。
ナイト	ST50・HP40，在领地内没有花销。没有限制能力。

地属性生物

防御性更强的属性，但花销少且特定种族中具有特殊能力的生物也很多。防御型生物很多，做为援护生物可以低成本取得大成果。但也有生物消耗速度变快了的缺点，放入一些对援护用无属性生物的卡片是常的方法。



▲这是进行救援的最大敌人，必需十分小心。

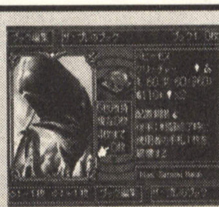


▲通过特殊能力，有许多生物可以降低召唤的花费。

最好的5种地属性生物	
ケルベロス	召唤时需要一块地属性领地，但一次战斗中可攻击两回。道具效果也为两倍。
ウーボア	没有特殊能力，但以70的花销可得到ST40・HP40。
ウッドフォーク	作为援护生物，攻击力不高但在卡片中有ST30。
トロル	战斗终了后可使HP恢复到最大值。虽有配置限制，但会带来防御效果，ST为40。
サンドマン	与风属性ベガサズ具有同样的特殊的能力。在游戏后半部用于加强防守。

水属性生物

统治的领地数，手札数可改发ST和HP变化的，具有特殊能力的属性。大多数能力依靠水属性的领地，所以不要放入太多偏向特殊能力的生物。这些生物防御力很优秀，所以Book的构成应以防御为中心。有许多卡片有使特殊属性攻击无效的能力，应对敌人的Book加以调整。



▲以水栖生物为主，大多是大型生物，适合用于防守。



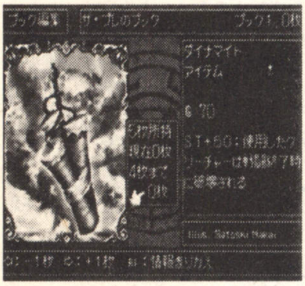
▲可影响领地数目的特殊能力，在后半期尤其可以发挥威力。

最好的5种水属性生物	
G・アメーバ	可使火和地属性的攻击无效的生物。防守、侵略皆可发挥作用。
クラステ	召唤时需要一块水属性的领地，可抵消对方的地形效果。
リリス	战斗中ST可变为手札数×10的数目。具有先制能力适合战斗，且HP为40。
リザードマン	具有先制能力可配置于任何属性的土地上。
ムジナ	以55的低花销得到ST50・HP50的生物。能力平均。

道具卡片——按使用方法进行攻击、防御

应当考虑持有数量的道具

"武器"是可提升自己生物 ST 的方便卡片。"stroll"可无视地形给对手以伤害，"HP"可增大 HP。另外，防具产生的 HP 增加加上地形效果还会增加另外的 HP，对"stroll"也很有效。"道具"具有各种特殊的效果。好好把握道具卡，可成为摆脱危机的王牌。



▲通过与生物间的组合，会产生具有想象不到的效果的道具。

比较有效的道具卡



クレイモア

60 的低花销可让 ST 增加 50。龙族和植物族不能使用，但是必须常备的卡片之一。



ファルコンード

ST＋20 之外，还让生物具有"先制"。30 的低花销让人可准备许多，在任何时候都有效。



スピア

攻击力和 HP 皆加 10。缺点是有使用限制，不过又便宜又有效，适合初期的战斗。



スリング

HP・ST 增加的数值较低，但任何生物皆可使用，还具有先制效果，利于防御。



アーメット

做为道具的防御物品。HP＋20 且可使用的生物种类很多，应用性极广。



グレムリンアムル

让对手使用的道具在发挥效果前被毁掉。可破坏对手的企图，反之也是难对付的东西。



プレートメイル

HP＋50 的防御道具。龙族和不死族不可使用，价廉且可增加防御，应在 Book 中放入几张。



チエインメイル

20 的低花销可增加 HP30。与地形效果一同还可增加别的 HP，对 Stroll 攻击特别有效。



タウーシールド

使对方攻击变为 2 分之一的盾。对每个属性都有无效化的能力，具有极广的普遍性。



フリーズ

让火属性生物具有强打（1～5 倍伤害）。在对高级别领地的侵略中十分有效。



ウインドカッター

让地属性生物具有连打，在战斗中不易打倒地属性和火属性的东西有许多，所以是必备的物品。



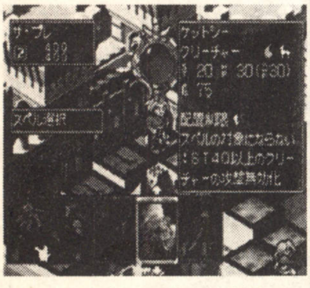
ヘルブレイズ

让在 Stroll 攻击中具有 40 的攻击力的特殊物品。让人族生物具有强打，对 HP 多的巨人系卡片很有效。

Spell 卡——骰子操作、魔力补充，附加伤害…多彩的用途

不易操作的咒语和骰子

作成 Book 常会忽视掉 Spell，但这是十分有用的卡片。首先使用频度高的是骰子操作系的东西。也干扰对手，也可使自己加速，还会让自己停留在高级别的土地上。战斗之外的附加伤害，也是 Spell 的魅力。虽然攻击咒文是种类少很难得到贵重品，它们有许多利于游戏进行的咒文。



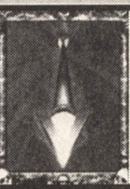
▲在 Book 中还必需放入几张骰子操纵咒语，以确保万无一失。

比较有效的道具卡



イビルブラスト

不易得到的卡片，但具有强力的攻击咒文。无视地形效果，可在战斗之外给对手以 30 的伤害。



マジックボルト

极易得到，在战斗之外还可给生物以 20 的伤害。是对付デコイ等难打的生物的必备物品。



アンサモン

那些怎么也打不倒的生物，用这个 Spell 就可使它回到手札中。也可让空地为自己的召唤生物的领地。



ヘイスト

在战斗地图中可使自己的步伐加速的卡片。持久力也很长。可围小地图一圈。



ホーリーウード 1

ホーリーウード系列是固定骰子数的咒语，得到高级别的领地后，可用这个咒语把对手吸引进来。



スロウ

游戏初期很难对付的卡片。虽然容易作成土地的组合，但一圈下来的补贴则落后于对手。对策是加速咒语。



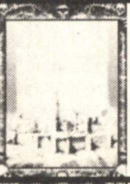
ライフフォース

由普通花费以 50% 的概率呼出生物，是十分珍贵的东西。可使战斗变得十分有利。



マナ

10 的低花费，可得到最低 50 的魔力。只要得到，过关就没什么问题了。无论何时都很有效。



ランドトランス

平时只在魔力不足时才出售的领地，用此咒语就可出售换为魔力，在魔力不足时有效。



バインド

由可封住敌人一回合的行动。但花销高，不必购入太多。重要的是时机。



パーミッション

有可通过所有的 Check point。适利用砦多的地图或大地图。也可与リコール组成 Comb。



リコール

无论在哪都瞬间回到城中的咒文。如通过了所有 Check point 可得到补贴。

近期PS游戏金手指

怪兽世界(超强)

道具

B0890002 00000000
8016C52A 0202
3016C529 0002
3016C5DC 0002

外出冒险时可以买道具

E014ED58 01010005
8014F184 0007
8014F1A0 0002
8014F1A4 0040
8014F1F4 0014
8014F354 0003
E014ED58 01020005
8014F184 0004
8014F1A0 0000
8014F1A4 0000
8014F1F4 0064
8014F354 0008

使用方法

1. 在外出冒险时按 SELECT + L2 开启买道具选项，不买欲离开时请按 SELECT + R2 离开否则当机,还有在离开之後请按△将画面恢复正常。
2. 在村庄请勿使用。
3. 请配合可以购买全部道具金手指一起使用。

可购买全部道具

D009040C 0009
9009040C 08000200
90000800 840306FC
90000808 24630004
9000080C A40306FC
90000810 8C6306FC
90000818 8C0106F0
90000820 AC230000
90000828 0802410D
900006F0 8014ED34
B0630001 00000001
30000700 0000
D014ED58 0140
800006FC 0000

使用方法

1. 在道具店买道具时使用时若这页的道具没有你要的,请按 X 退出再选道具买，则下页的道具会依序改变．若你发现前 4 样的道具全部都一样,请按 SELECT + X 将道具归零。
2. 可以配合可以外出时可购买道具金手指一起使用。

快速升级

90064AF0 240200FF

金钱

80126D30 7535

星石数

30126D38 0063

Q 版坦克

金钱无限

80083378 869F
8008337A 0001

拥有全部战车

B0070002 00000000
80085818 FFFF

格兰蒂亚

金钱无限

80010164 967F
80010166 0098

战斗后金钱暴增

8009C68C FFFF

快速升级

8009C688 FFFF

3D 饿狼传说

回合时间不减

800AC994 113B

战斗时间不减

800A6788 0000

隐藏人物

800ACA7E 0003

1P 体力不减

800AD7EE 0170

电脑一击必死

D00AF00E 0170
800AE00E 0001

燃烧战车完全版

生命无限

800B4DAE 0600
800B4DB0 0600

氧气不减

800ABA34 0400

全道具

双眼镜

800B4DE4 0001

C.BOXA“到仓库”

800B4DE6 0001

C.BOXB“核弹头保存库”

800B4DE8 0001

C.BOXC“到雪原”

800B4DEA 0001

NVG“夜视镜”

800B4DEC 0001

THERM.G“红外线探知器”

800B4DEE 0001

GASMASK“防毒面具”

800B4DF0 0001

B.ARMOR“防弹背心”

800B4DF2 0001

KETCHUP“蕃茄酱”

800B4DF4 0001

STEALTH“光学迷彩”

800B4DF6 0001

BANDANA“头巾”

800B4DF8 0001

CAMERA“照相机”

800B4DFA 0001

RATION“军粮”

800B4DFC 0063

MEDICINE“感冒药”

800B4DFE 0063

DIAZEPAM“镇定剂”

800B4E00 0063

PAL KEY

800B4E02 0001

“电磁卡”X = 填入 1 ~ 7 等级

800B4E04 000X

MINE DETECTOR“地雷探知器”

800B4E08 0001

DISK

800B4E0A 0001

ROPE“绳索”

800B4E0C 0001

SCARF“领巾”

800B4E0E 0001

SUPPR“消音器”

800B4E10 0001

RATION“军粮”MAX

800B4E12 0063

MEDICINE“感冒药”MAX

800B4E14 0063

DIAZEPAM“镇定剂”MAX

800B4E16 0063

全武器(弹数不减)

800B4DBA 00FF
800B4DBC 00FF
800B4DBE 00FF
800B4DC0 00FF
800B4DC2 00FF
800B4DC4 00FF
800B4DC6 00FF
800B4DC8 00FF
800B4DCA 00FF
800B4DCC 00FF

越过我的尸体

金钱

80065F0C 967F
80065F0E 0098

经验值

8011E3A4 FFFF
8011E3AC FFFF

女神异闻录 2 ~罪~

金钱

8007F428 E0FF
8007F42A 05F5

战斗后经验值暴增

D00D2498 3021
900D2498 2486270F

若还是觉得经验值增加太少的话可以将 270F 加大。

全部卡片

B0170002 00000000
8007F7B6 03E7

B0160002 00000000
8007F7E4 03E7
B0490002 00000000
8007F810 03E7
B0060002 00000000
8007F8A2 03E7
全部道具
B1260001 00000000
3007F502 0063
B0430001 00000000
3007F628 0063
B04A0001 00000000
3007F66B 0063
B0410001 00000000
3007F6B5 0063
B0870001 00000000
3007F47C 0063
B04A0001 00000000
3007F431 0063

正义学园 2

1P 血不减
801EFA02 00C8
2P 血不减
801EFE02 00C8
1P 气不减
801EFC18 0900
2P 气不减
801F0018 0900

捉猴冒险记

血不减
8005E6AE 1000
个数不减
8005D678 0000
氧气不减
90061480 24020000

神秘龙使

小敌人不出现
3011D7DE 0000
战斗后能力最强
80117562 1000
战斗中 MP 不减
D015E7BA A642
3015E7BA 0044
全员无限行动
30132D36 0002
301328CE 0002
3013319E 0002
30133606 0002
30123A6E 0002
金钱无限
800E5A3C 423F
800E5A3E 000F
全道具
B1160004 00000001
900E5A40 00620000
经验值
800E3AA8 XXXX
最大 HP
800E3AE0 XXXX
最大 MP
800E3AE2 XXXX
ATC
800E3AE4 XXXX
DEF
800E3AE6 XXXX
MGC
800E3AE8 XXXX
SPD
800E3AEA XXXX
MDF
800E3AEC XXXX
LUK
800E3AEE XXXX
HP 以及 MP 最高可达 9999,而其它的至到 999,所以 XXXX 的部份请自己填。

SPRIGGAN 保卫者

无敌
800E9388 003F
801DBD80 2FFF
无限 EP
800E938A 0033
无限子弹
801EB5AC 0FFF

机器人大战 COMPLETE BOX

(所有作品适用)
全部强化套件
B0160001 00000000
3019BAA1 0009
机体改造等级最大
3019A068 00F0
8019A06C FFFF
武器改造最大 15 级
8019A06E 0000
8019A070 0000
8019A072 0000
8019A074 0000
大量无限金钱
8019B9D6 967F
8019B9D8 0098
气力 150
B01E000C 00000000
3019A6C1 0096
战后 Level Up
B01E000C 00000000
8019A6BC 0001

第二次机器人大战

所有人等级 99
D007D088 0052
8007D088 0001
D007D0D0 0019
8007D0D0 0001
D007D0E8 0001
8007D0E8 0063
D007D0E8 0063
8007D0EA 2402
D007CE24 0005
8007CE24 0063
D007CE24 0063
8007CE26 2402
所有人 SP 不减
D00813BA 3084
800813B8 0000
所有人武器弹数不减
D007993E 2442
8007993C 0000
所有人 EN 不减
D007997E 0044
8007997E 0040
D0092242 0044
80092242 0040
D0095396 0043
80095396 0040
D00953D6 0044
800953D6 0040

第三次机器人大战

所有人 SP 不减
D0081A6A 3084
80081A68 0000
所有人武器弹数不减
D0079FEE 2442
80079FEC 0000
所有人 EN 不减
D007A02E 0044
8007A02E 0040
D00928F2 0044
800928F2 0040
D0095B46 0043
80095B46 0040
D0095B86 0044
80095B86 0040

超级机器人大战 EX

所有人 SP 不减
D007AEC2 3084
8007AEC0 0000
所有人武器子弹不减
D007344E 2442
8007344C 0000
所有人 EN 不减
D007348E 0044
8007348E 0040
D008BD62 0044
8008BD62 0040
D008EEB6 0043
8008EEB6 0040
D008EEF6 0044
8008EEF6 0040

Racing Lagoon

胜利
90062bb8 000f423f
失败 =0
90062bbc 00000000
全部道具
b1300002 00000000
80063e60 ffff
全部装备(最高等级)
b0650002 00000000
30064464 00f0
b02c0002 00000000
300644e6 00f0
b02b0002 00000000
3006453f 0001
钱无限
80062B90 967F
80062B92 0098
RP 无限
80062C8C 967F
80062C8E 0098

超时空要塞

在 DISK 1
爆弹无限
800A4060 0004

耐久度无限
800AA8D6 0065
无敌
800AA8C8 3E00
能量不减
800A3F8A 0000
在 DISK 2
爆弹无限
800ACC60 0004
耐久度无限
800B34DE 0065
无敌
800B34D0 3E00
能量不减
800ACBBA 0000

70年代机器人 GEPPY－X

个数不减
30078704 0009
主要武器 MAX
30197866 0003
副武器 MAX
30197868 0003
X－POWER MAX
3019786A 005A

银河之星 2

金钱多多
90088544 0098967F
拥有全部道具
B1500024 00000000
80198224 0062
PS:若该道具无图示及名称,请勿选择,可能会死机。
全角色快速升级
B00700C4 00000000
90081DF4 0098967F
全角色 HP 最大不减
B00700C4 00000000
90081DFC 03E703E7
全角色 MP 最大不减
B00700C4 00000000
90081E00 03E703E7
遇不到敌人及可处於冲刺状态
D0088F00 0001
80000700 0001
D0088F00 0002
80000700 0000
E0000700 00010002
80088FD0 0063
80088FA0 0063

伦敦精灵侦探团

金钱无限
800B83E8 E0FF
800B83EA 05F5
小敌人不出现
30032584 0021
快速升级
80022782 2400
战斗中 SP 不减
8001B246 0040
全部道具
B08B0002 00000000
800B83F6 6262
300B83F5 0062

龙与地下城合辑(SS)

Disc 1 Master Code
F6000924 C305
B6000B00 0000
无限体力
160E0990 00A0
无限金钱
160E09C6 00FF
无限经验值
160E09C0 FFFF
无限道具(装备以后)
160E0790 0909
160E0792 0909
160E0794 0909
160E0796 0909
160E0798 0909
160E079A 0909
160E079C 0909
160E079E 0909
160E07A0 0909
160E07A2 0909
160E07A4 0909
Disc 2 Master Code
F6000924 FFFF
B6002800 0000
无限体力
160E0832 0060
无限金钱
160E08E4 00FF
无限道具
160E0918 0902
2P 无限体力
160E0A32 0060
2P 无限金钱
1601F674 0104
无限钥匙
160E0398 0009

爆走兄弟

金钱无限
80082F88 869F
80082F8A 0001
电池能量全满
800FE5CA 00BA
电池能量不减
800FE5CA 00C0
特殊技能使用后不减
D0059DAA BFFF
800FE5C0 00FF
D0059DAA BFEF
800FE5C0 00FF
D0059DAA BF7F
800FE5C0 00FF
D0059DAA BFDF
800FE5C0 00FF
研究所改装车子能力值全满 按 SELECT
D0059DAA FFFE
800C7240 0808
D0059DAA FFFE
800C7242 0808
改装车子道具全满
80059D90 FFFF
80059D92 FFFF
80059D94 FFFF

皇牌空呀 3

战斗中时间无限
D0054332 2442
80054332 2402
着陆时时间无限
D0054D6A 2442
80054D68 0000
故事中时间无限
D005434A 2442
80054348 0000
D005437A 2442
80054378 0000
D0054526 2442
80054524 0000
无限飞弹(按 L2＋R2)
D00BF32E 0300
800719A4 0000
无敌
D0072382 1040
80072382 1000
D00723C2 1040
800723C2 1000
D0073886 1040
80073886 1000
无限 HP
80072498 0000
8007249A 0000
80072214 0000
80072216 0000
800723F0 0064
过关后评价 A
(EASY)
300BFEED 0001
300BFEFE 0001
300BFF1C 0001
300BFF23 0001
800BFF1E 0101
800BFF20 0101
B0080002 00000000
800BFEEE 0101
B00E0002 00000000
800BFF00 0101
(NORMAL)
300BFF29 0001
300BFF3A 0001
300BFF58 0001
300BFF5F 0001
800BFF5A 0101
800BFF5C 0101
B0080002 00000000
800BFF2A 0101
B00E0002 00000000
800BFF3C 0101
(HARD)
300BFF65 0001
300BFF76 0001
300BFF94 0001
300BFF9B 0001
800BFF96 0101
800BFF98 0101
B0080002 00000000
800BFF66 0101
B00E0002 00000000
800BFF78 0101
全部飞机
B00D0002 00000000
800BFC4E 0101

编后语

今年夏天的天气异常炎热，诺查丹玛斯所预言的“恐怖大王”大概就是指这温度吧！同期的游戏业界也呈现出一派红红火火的景象，大量具有号召力的作品都将于7、8两个月推出，届时各位衷实的游戏FANS恐怕又要彻夜熬战、废寝忘食了！“电子游戏广场”为了配合这段时间广大玩家的需要，将会加倍努力，以更快的速度和更高的质量将最新的游戏资讯和最完整的游戏攻略奉献出来。

暑假对于学生而言真的是十分宝贵，不仅可以调整疲惫的身心，还可以在家中享受游戏的乐趣。对于我们这些编辑而言，这一时期可绝对不是那么轻松！经过前六册“广场”的探索，本书的形式和结构基本已经固定下来，并且渐渐被玩家所接受和认可。4封32彩和112页黑白内文需要耗费多少心血和劳动，不是几句话便可以说清的！随着读者眼界的开阔和水平的提高，“电子游戏广场”只有不停地进步才能真正做到“货真价实、服务读者”。

希望大家注意的是，今后的几册“电子游戏广场”将收录大量最新的名作攻略，本书的“快速、实用”等特色将会充分体现出来。如果你想体会这段时间以来所有大作的乐趣的话，那么就千万不要错过今后的“广场”系列！



3D 饿狼传说

机种:PS 厂商:SNK 类型:FTG 发售日:6月24日



ISBN 7-5371-3209-7
9 787537 132091 >
ISBN7－5371－3209－7/G・1443
定价:10.00元